Tot.265 Spike VGA 2010，年终巨作盛宴：《未知海域3》、《上古卷轴V》、《质量效应3》

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



封面故事

古墓丽影

新的劳拉 新的冒险

研究中心

皇家骑士团 命运之轮

●合成・套装・转生・咒武器・DLC2・WT比较

怪物猎人 携带版 3rd

●全武器派生表、全技能介绍、难点怪物战术解析

Gamehalo

游戏试玩影像

刺客信条 兄弟会

功夫现场

怪物猎人 携带版 3rd

游戏光环特别企划

行云村一日游

单兵作战／沙漠猎人／欢乐联战

特别企划二连发

Let's狩猎生活

圣诞节之玩家全攻略

本期赠品

145分钟 DVD

2011.1A 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

01>

9 771008 060006

投选票，赢大奖，
中国玩家年度盛事邀您亲临其中！

北通 BETOP 移动量子专业 MVP

2010年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

TV GAME大赏

2010年度最佳游戏中国玩家评选活动
本活动由北通MVP全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社　主办媒体：游戏机实用技术　掌机王SP　UCG.CN

自从2007年首届TV GAME游戏大赏举办以来，每年都有数十万玩家踊跃参与到活动当中。现在我们再度邀请全中国的玩家迈入第四届TV GAME大赏，为您心爱的游戏投出一票，大赏由“玩家评选部分”和“媒体评选部分”两个部分组成，“玩家评选部分”的最终评选结果掌握在你们的手中，票选出中国玩家心目中最受欢迎的年度游戏吧！

请仔细阅读大赏细则，以便了解活动流程和细节，保证您的投票有效。同时，我们也非常希望通过本次活动收到各位读者、玩家对杂志的宝贵意见和建议，你们的每一种声音对我们都至关重要，请尽情地说出心中所想吧！为了感谢您的参与，我们联合北通MVP公司为大家准备了丰厚的奖品，次时代体感主机套装大礼等你拿，另外还有2位玩家将获得“深圳快乐5日行”的特别奖。年度盛世，让我们共同谱写！

一 评选范围

本次评选分为NDS、PS3、PSP、Wii、X360、跨平台以及最佳原创游戏七个类别，所有游戏均是2010年1月1日到2010年12月31日之间推出的新作。该候选名单中的所有游戏均由本次活动主办媒体的全体编辑进行提名和初选，几经斟酌后最终确定下来，它们代表了2010年电视游戏领域最具影响力的游戏作品，您可以查看总第264期《游戏机实用技术》（2010年12月B）杂志的候选游戏相关介绍，而且总第149期《掌机王SP》也将刊登掌机部分候选游戏的介绍。其中，“最佳原创游戏”是今年首度推出的评奖类别，意在选出玩家最爱的原创作品，从一定程度上体现游戏未来的发展趋势。专设的跨平台游戏指跨PS3和X360双平台的作品，因为近年来跨平台游戏日益增多，游戏水准也很高，所以此次增加到20个名额，其他类别均为10项。

二 投票方式

1.回函投票

2010年度“TV GAME大赏（玩家评选部分）”选票已经在总第264期《游戏机实用技术》（2010年12月B）和总第149期《掌机王SP》内附送，选票上清晰罗列了各个奖项的候选游戏提名名单，请在选票的游戏名单中选出您最喜爱的游戏，在选中游戏名前的方框内打勾即可。每个类别最多选择三项，请勿多选。请将填写完成的选票装在信封内邮寄到以下地址，截止时间为2011年1月6日（以当地邮戳时间为准），并在信封正面注名“2010 TV GAME大赏”字样。

收件人：游戏机实用技术杂志社
地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮编：730000

2.网络投票

通过UCG官方网站ucg.cn开放的网络投票系统进行投票，并且可以随时查看当前票选结果。通过网络投票参与评选将和回函投票拥有相同的效果。

三 评选流程

■总第264期《游戏机实用技术》（2010年12月B）以及总第149期《掌机王SP》
2010年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”回函表发放。

■总第266期《游戏机实用技术》（2011年1月B）
2010年度“TV GAME大赏 媒体评选部分”评选结果公布。

■总第267、268期春节合刊《游戏机实用技术》（2011年2月A、B）
2010年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”评选结果公布。
2010年度“TV GAME大赏 玩家评选部分”参与玩家获奖名单公布！
同时，玩家也可以在UCG官方网站ucg.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

四、奖品设置

一等奖 2名

深圳快乐五日行

回函表独占奖项

我们将抽选寄出大赏活动回函表的2名玩家前往深圳进行读编见面交流活动，并在小编的陪同下进行为期长达5日的深圳快乐旅行。2名幸运读者的来回机票、旅途期间花销以及食宿费用将由杂志社全部承担。2名获奖读者，我们将在春节过后由专人负责通知，现暂定于2011年3月1日—5日被邀请前往深圳。我们期待着与您的这次难得的相聚。（本次旅游活动时间可能因旅行社安排而做出调整，再作另行通知！）



二等奖 3名

次世代家用机豪华体感套装

杂志大赏回函表抽选2名
网络投票抽选1名
任选一套（赠品具体外观以实物为准）

次世代主机或掌机

三等奖 4名

杂志大赏回函表抽选3名
网络投票抽选1名
任选一台（赠品具体外观以实物为准）



参与奖 200名

北通精美实用游戏机周边

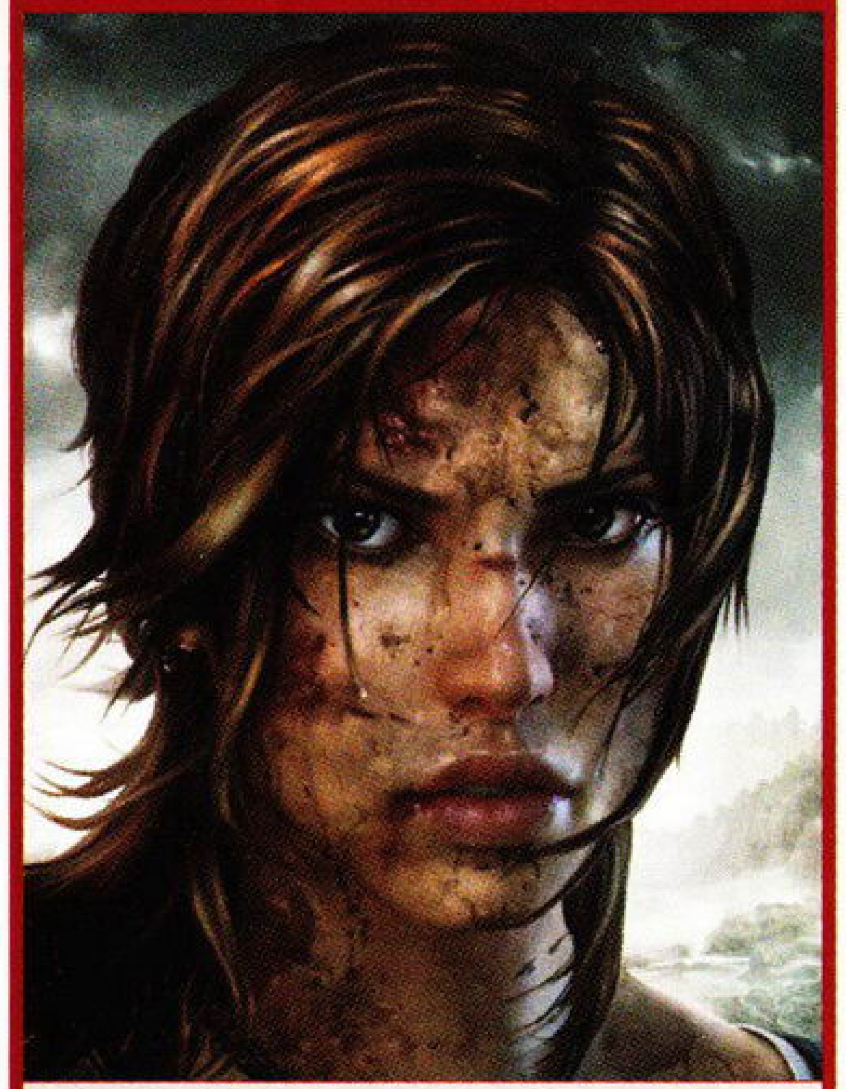
杂志大赏回函表抽选150名，网络投票抽选50名　产品共计200件，届时随机赠送



入围游戏视频合作媒体：土豆游戏频道　本次活动支持媒体：yesky天极网 游戏频道　sina新浪游戏　游民星空　PCgames太平洋游戏网

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME



总第265期 1A

COVER STAFF

封面用图：《古墓丽影》
封面设计：一刀

©Square Enix Ltd.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

焦点 …… 4
游戏情报站 …… 8
排行榜 …… 14
黄金眼 …… 16
PS电玩大本营 …… 17
新作短波 …… 30

游戏情报站要闻

PS3《传说》新作正式公布，滨崎步献唱 8
挑战莱顿教授，Konami的考古博士登陆3DS 8
PS3的掌机化？PSP2传闻再起！ 9
PS3版《最终幻想XIV》延期，制作人下台！ 11

前线狙击

古墓丽影 18
超时空要塞 三角开拓者 19
生化危机 启示录 20
生化危机 佣兵 3D 22
真・三国无双6 24
黑岩射手 26
SD高达G世纪 世界 28

P4 焦点



新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P32 攻略透解



P42 攻略透解



实用技术 GUIDE & FAQ

P64 特快专递



攻略透解

二之国 漆黑的魔导士 32
最终幻想ＸⅢ 国际版 42

特快专递

高达无双3 64

研究中心

皇家骑士团 命运之轮 48
怪物猎人 携带版 3rd 50

软硬兼施 …… 67
游戏进行时 …… 70
游戏3.0 …… 72



读编交流 EDITOR & READER

读编往来 …… 102
小编寄语 …… 106
编辑部落 …… 108
发售表 …… 110

收藏者：

收藏日期：

P76 特别企划



P84 特别企划



游戏文化 GAME & CULTURE

P94 游戏名人堂



多边共享区 …… 74
特别企划 …… 76
游戏名人堂 …… 94
自由谈 …… 98
邪魔院 …… 99

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容







特别收录

怪物猎人 携带版 3rd
游戏光环特别企划
行云村一日游｜单兵作战
沙漠猎人｜欢乐联战

游戏试玩

刺客信条 兄弟会
多人模式演示

功夫现场
小试身手

使命召唤 黑暗行动
埋雷模式完整实录

2010 TV GAME大赏
年度最佳游戏入围盘点
PS3平台／X360平台／Wii平台
PSP平台／NDS平台

iPhone全接触（试播）
无尽之刃 试玩体验

新作影像集锦
未知海域3 德雷克的诡计
抵抗3
极限竞速4
质量效应3
死亡空间2
蝙蝠侠 阿克汉姆城
虐杀原形2
致命格斗
啪嗒嘭3
超级猴球3D

ENDING SONG
圣恩传说F 主题曲
まもりたい／BoA





征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！





特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

超级猴球3D 光盘
生化危机 启示录 20
生化危机 佣兵 3D 22

NDS

SD高达三国传 16
二之国 漆黑的魔导士 16 32
风来的西林5 幸运之塔与命运骰子 16
沙加3 时空之霸者 光明之影 30

PS3

Nail'd 70
蝙蝠侠 阿克汉姆城 光盘
刺客信条 兄弟会 光盘
抵抗3 光盘
高达无双3 16 64
功夫现场 光盘
古墓丽影 18
杀戮地带3 31
尸横遍野 31
使命召唤 黑暗行动 光盘
死亡空间2 光盘
未知海域3 德雷克的诡计 光盘
真・三国无双6 24
质量效应2 31
致命格斗 光盘

PSP

SD高达G世纪 世界 28
超时空要塞 三角开拓者 19
怪物猎人 携带版 3rd 50 光盘
光明之心 16
黑岩射手 26
皇家骑士团 命运之轮 48
泪洒三重冠 携带版 71
啪嗒嘭3 光盘

Wii

SD高达G世纪 世界 28

X360

Nail'd 70
蝙蝠侠 阿克汉姆城 光盘
刺客信条 兄弟会 光盘
高达无双3 16 64
古墓丽影 18
极限竞速4 光盘
尸横遍野 31
使命召唤 黑暗行动 光盘
死亡空间2 光盘
真・三国无双6 24
致命格斗 光盘
最终幻想 X III 国际版 42

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

二之国 漆黑的魔导士 ①	Level-5 ②	角色扮演 ③
NDS ④ 二ノ国 漆黒の魔導士 ⑤		⑥ 日版
2010年12月9日 ⑦	1人 ⑧	6800 日元 ⑨
对应魔法指南书“《魔法大师》⑩	⑪	对应玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

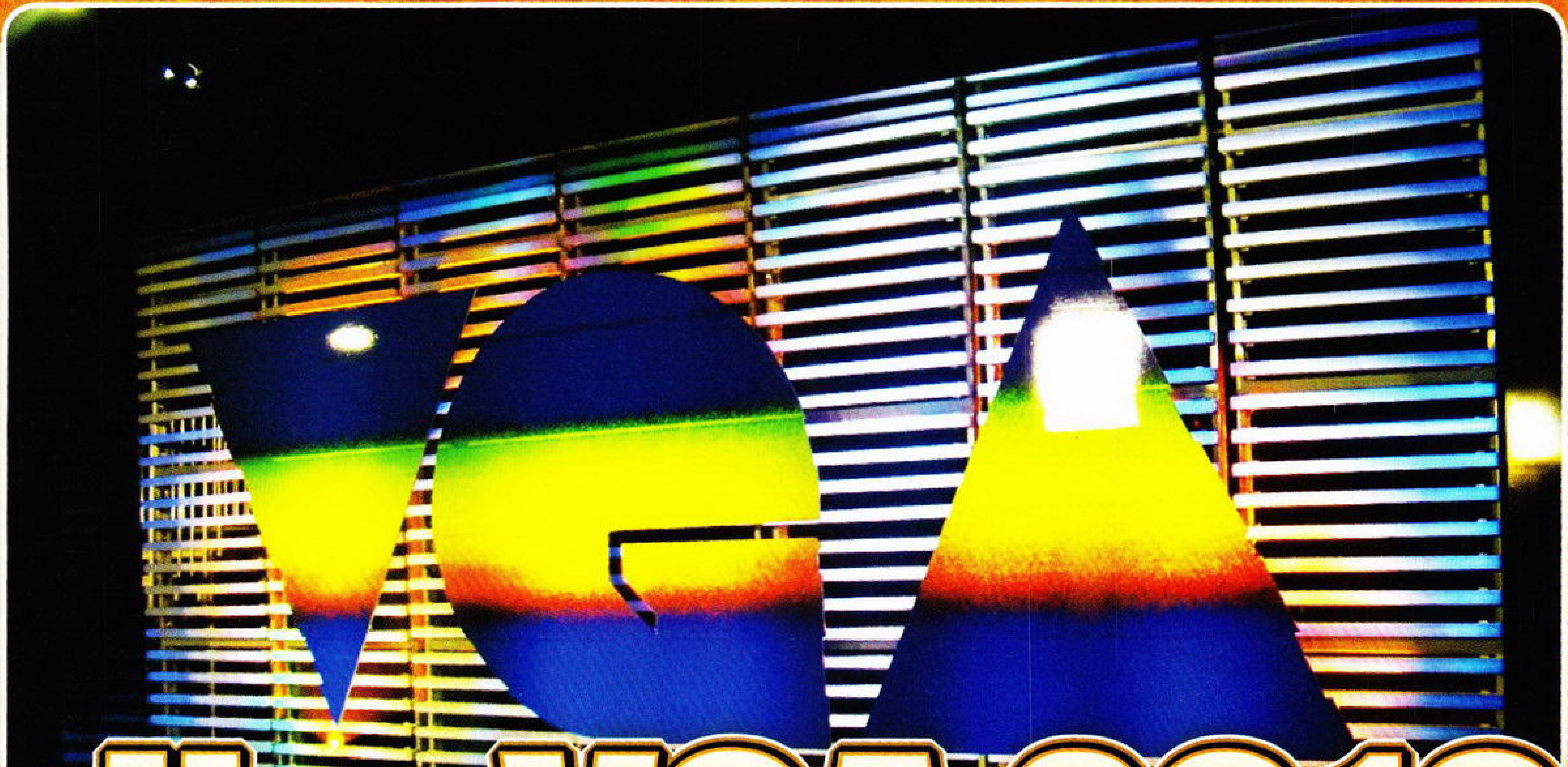
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：18819139019
广告许可证：甘工商广字:6200004000031

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年1月1日
定　　价：人民币9.80元

每年12月，美国Spike TV电视台举办的“视频游戏大奖”（VGA）颁奖礼是年末最值得关注的盛会，这并不是因为Spike TV的奖有多么权威，主持人有多么大牌，而是由于不少游戏厂商会借VGA的机会公开他们的最新大作。近年来，在Spike VGA上全球首次亮相的大作越来越有分量，以至于不少国外媒体将该盛会戏称为“小E3”。今年的Spike VGA颁奖礼在12月11日举办，《未知海域3》、《上古卷轴V》、《质量效应3》等大作首次公布，再次成为业界焦点。

文 星夜

美编 一刀



Spike VGA 2010 年终巨作盛宴

焦点 OUR FOCUS



《荒野大救赎》勇夺年度最佳游戏奖

今年的Spike VGA与往年一样有众多好莱坞明星到场，还有喜剧明星Neil Patrick Harris担任主持人，更有大量新作公布，在这些因素的喧宾夺主下，“视频游戏大奖”这个主题反而被人忽视。此外，根据《综艺》杂志报道，Spike VGA节目的收视率已经连续第四年下滑。2008年该节目的收视人数从92.1万减少到68万，今年又从64.7万降低到62.7万。不过在玩家人群中，该节目的收视率明显提高。与去年相比，在18到34岁的男性人群中，今年VGA的收视人数提高了15%！

在VGA获奖者方面，今年最大的赢家是《荒野大救赎》，总共获得了包括“年度最佳游戏”在内的四项大奖。《质量效应2》也捧走了3个奖项，BioWare获得年度最佳工作室大奖，《战神III》获得两个奖项。

Spike VGA 2010 各大奖项获奖情况一览

奖项	游戏名	开发商
年度最佳游戏	荒野大救赎	Rockstar
最佳X360游戏	质量效应2	BioWare
最佳PS3游戏	战神III	SCE Santa Monica
最佳Wii游戏	超级马里奥银河2	任天堂
最佳PC游戏	星际争霸II 自由之翼	Blizzard
最佳掌机游戏	战神 斯巴达之魂	Ready At Dawn
最佳射击游戏	使命召唤 黑暗行动	Treyarch
最佳动作冒险游戏	刺客信条 兄弟会	Ubisoft Montreal
最佳角色扮演游戏	质量效应2	BioWare
最佳多人游戏	光环 致远星	Bungie
最佳单人体育游戏	泰格·伍兹PGA巡回赛11	EA Tiburon
最佳团队体育游戏	NBA 2K11	Visual Concepts
最佳赛车游戏	极品飞车 热力追踪	Criterion Games
最佳音乐游戏	摇滚乐队3	Harmonix
最佳音乐	DJ英雄2	FreeStyleGames
最佳原创音乐	荒野大救赎	Rockstar
最佳画面	战神III	SCE Santa Monica
最佳改编游戏	歪小子斯科特	Ubisoft Montreal/成都育碧
最佳下载内容	荒野大救赎	Rockstar
最佳独立游戏	Limbo	PlayDead
最受期待游戏	入口2	Valve

《质量效应3》明冬最后决战！

VGA举办前一天，EA官方网站放出了《质量效应3》的产品简介，透露了该作的剧情是地球遭到全面进攻，Shepard指挥官的最终任务是拯救地球，拯救全人类。本作已经确定将于2011年冬季发售，PS3和X360版将同时推出。

VGA放出的首个预告片中，可以看到一个英国士兵躲在威斯敏斯特宫的废墟里，那场发生在伦敦的战争已经造成数以百万计的人类死亡。整个星球的所有防线都在分崩离析。之后战斗激化，Reapers的军队全面降落到伦敦，士兵说如果Shepard不尽快带来救兵，地球将不复存在。然后镜头一转，Shepard从近地轨道上看着一片战火的地球……

本作导演Casey Hudson表示由于《质量效应3》是三部曲的完结篇，不需要考虑到对下一作的延续性，因此开发起来比较容易。与之前一样，玩家在前两作的行动将会影响到本作的故事发展，读取了前作的通关记录后，本作就会按照玩家之前的行动产生不同的剧情走向。





全新引擎造就《上古卷轴V 天际》

自从《上古卷轴IV 湮灭》发售至今，已经有4年多的时间，如此漫长的时间，Bethesda Softworks可以有更充裕的精力开发更加出色的续作。在VGA颁奖礼期间正式公开的《上古卷轴V 天际》（Elder Scrolls V：Skyrim）确定将于2011年11月11日发售，PS3与X360版同时上市。

本作之所以开发周期超过5年，可能是因为使用了最新的游戏引擎。前作使用的Gamebryo引擎对于当前市面上的一流大作来说已经显得老态龙钟，所以Bethesda决定使用全新引擎，实现“《上古卷轴》系列”的全面进化。这款引擎是由Bethesda自己开发，今后可能会广泛使用到他们的其他游戏系列中（比如《辐射》）。

游戏标题中的“Skyrim”是“《上古卷轴》系列”中的一个地区，又叫“旧王国”，是北方的Atmora大陆的人们移居到Tamriel大陆后定居的第一个地方。传说Ysgramor和他的伙伴因为Atmora的内战而逃亡，他们最早抵达Skyrim极北部的Hsaarik Head，他们繁衍生息，逐渐成为一个小部落。从预告片中透露的信息来看，本作将会围绕龙，以及神秘的龙之子Dovahkiin。





奎托斯出战《致命格斗》



索尼的战神奎托斯曾客串NBGI的《灵魂能力》，现在这个战无不胜的标志性角色将会在另外一款格斗游戏中活跃。在《致命格斗》的重生之作里，奎托斯将跨刀出战，当然，这仅限于PS3版。除了奎托斯外，PS3版还有另一个独占内容——支持3D画面！

另外，发行商WBIE宣布本作在2011年4月发售时，将会推出3个版本：标准版、收藏版和竞赛版。收藏版包含Sub-Zero和Scorpion的手办，还有画册、DLC和《致命格斗》战士的经典服装。竞赛版包含便携式格斗摇杆和DLC，限量发行2万套。

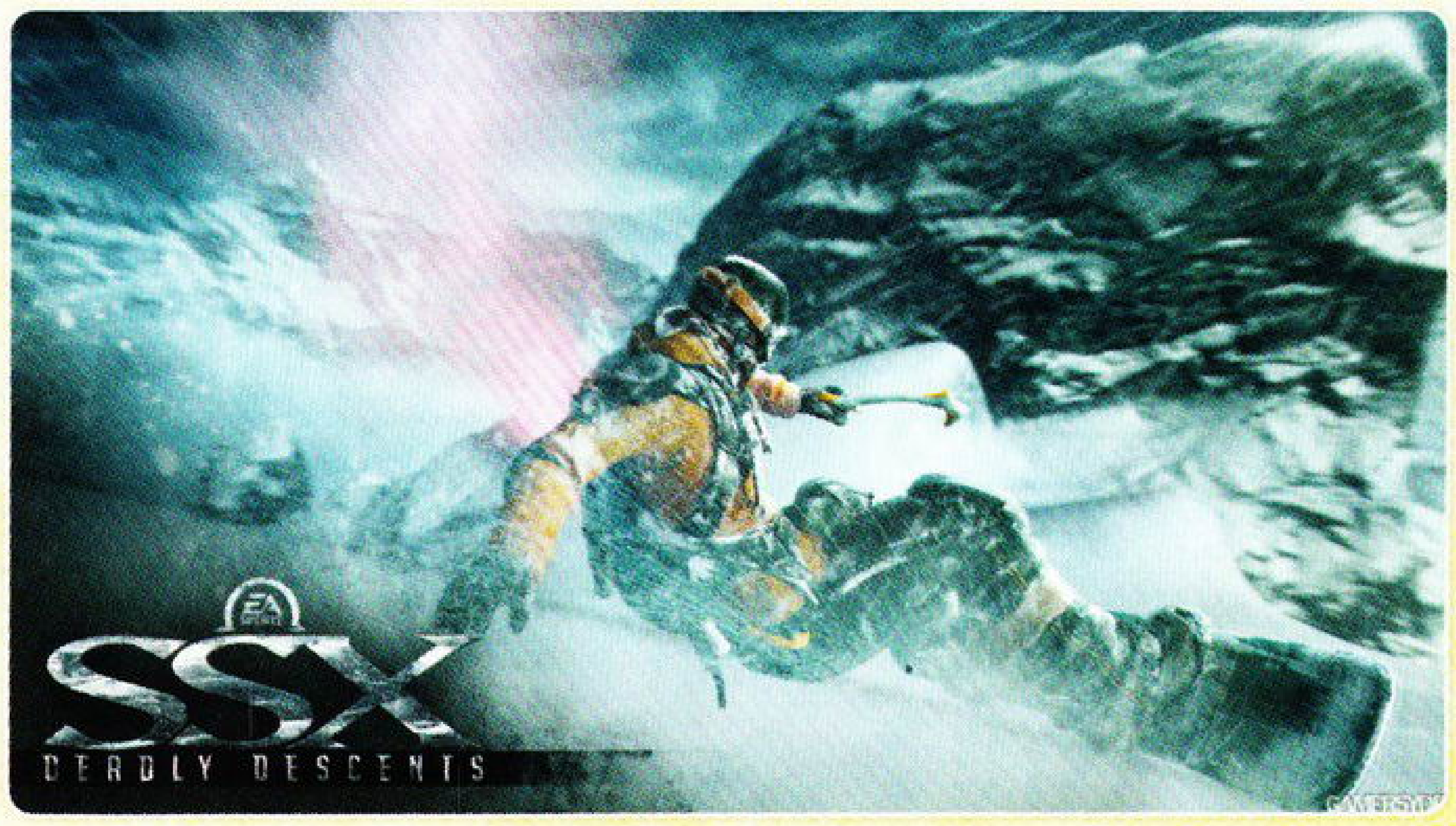
《抵抗3》发售日确定！

PS3独占大作《抵抗3》也借VGA的机会公布了一段预告片，并宣布将于2011年9月6日发售。这是《抵抗3》实际游戏影像的首次公开亮相，从中也能看到游戏的一些新特色，比如用大锤攻击奇美拉，看来本作会有更多的近战内容。



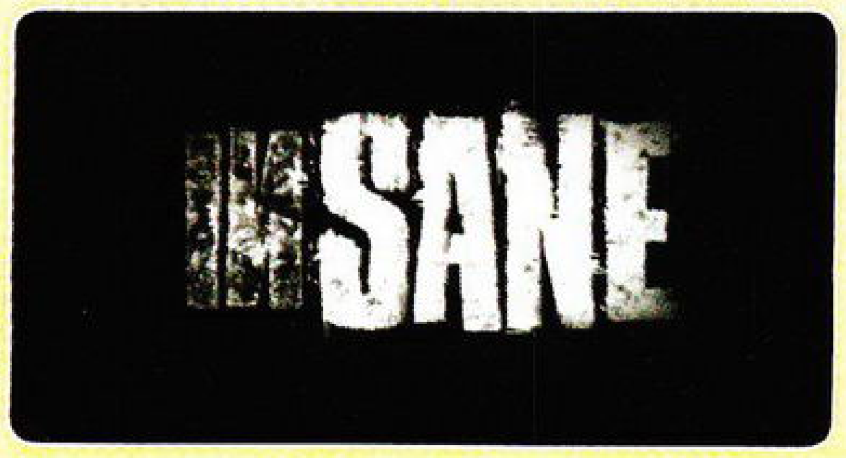
《SSX 致命降落》：滑雪游戏的革命

EA的著名滑雪类游戏《SSX》将会进行匪夷所思的彻底改变。从预告片中可以看到本作将以往白色调的滑雪游戏变成了一款充满黑暗风格的另类滑雪游戏，从直升机上跳下，降落到危险的山崖，表现出危险的速度感与刺激感。过去该系列都是使用虚构的赛道，而这款《SSX 致命降落》将会以真实存在的地点为场所。在游戏中，玩家扮演的是一个疯狂滑雪队的成员，挑战喜马拉雅山、南极洲等地，直升机降落、雪崩乃至使用滑翔机等新要素都将成为滑雪游戏的革命。



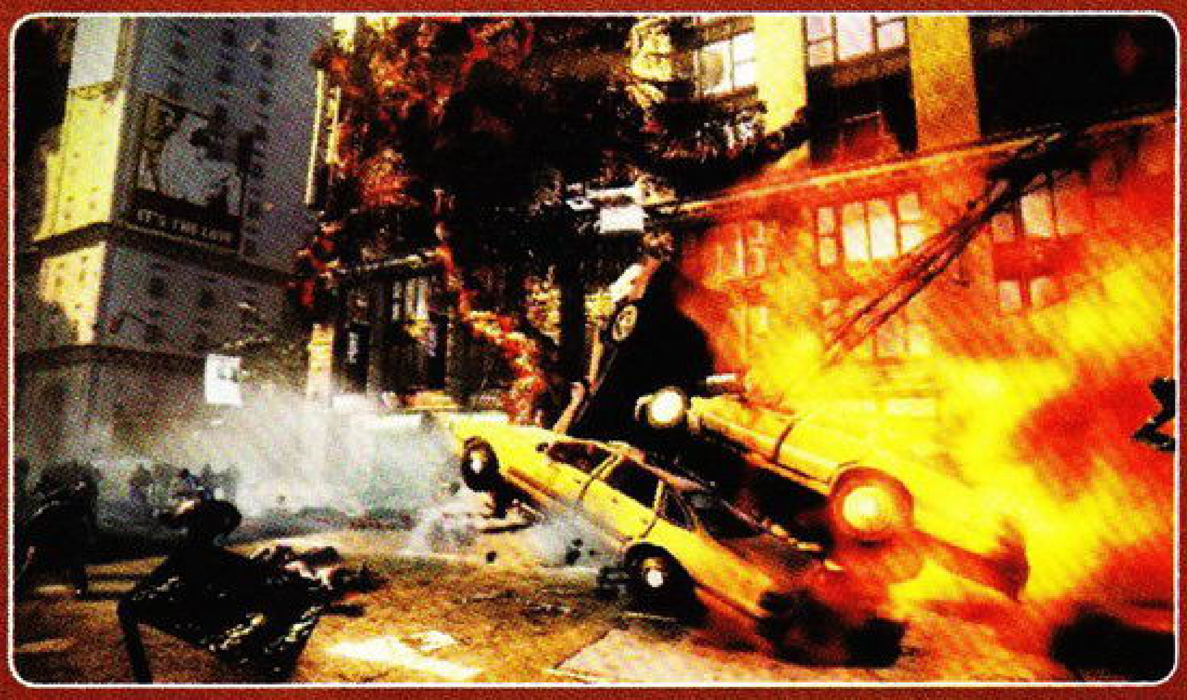
THQ打造横跨十年巨作三部曲

THQ公司联合墨西哥导演Guillermo del Toro（代表作为《潘神的迷宫》）打造的恐怖冒险游戏三部曲《inSANE》是一个充满野心的全新品牌，3款游戏将总共历时10年的开发时间。THQ副总裁Danny Bilson说：“这是一个史诗般的项目，总共三个篇章将会用未来的8到10年时间来完成。”他表示，系列的第一部作品开发至今只有6个月的时间，目前刚刚完成了故事架构，预计要2013年后才能与玩家见面。负责游戏制作的是《黑道圣徒》、《红色派系》等游戏系列的开发商Volition工作室。



Guillermo不仅是一个充满才华的导演，也是一个狂热玩家，一直很有兴趣开发游戏。这次通过与THQ合作，他希望开发一款画面惊人的动作冒险游戏。根据他与THQ的协议，THQ拥有游戏版的知识产权，而Guillermo拥有电影版权，也就是说该系列今后应该会有相应的电影版。

《虐杀原形2》：杀死前作主角？

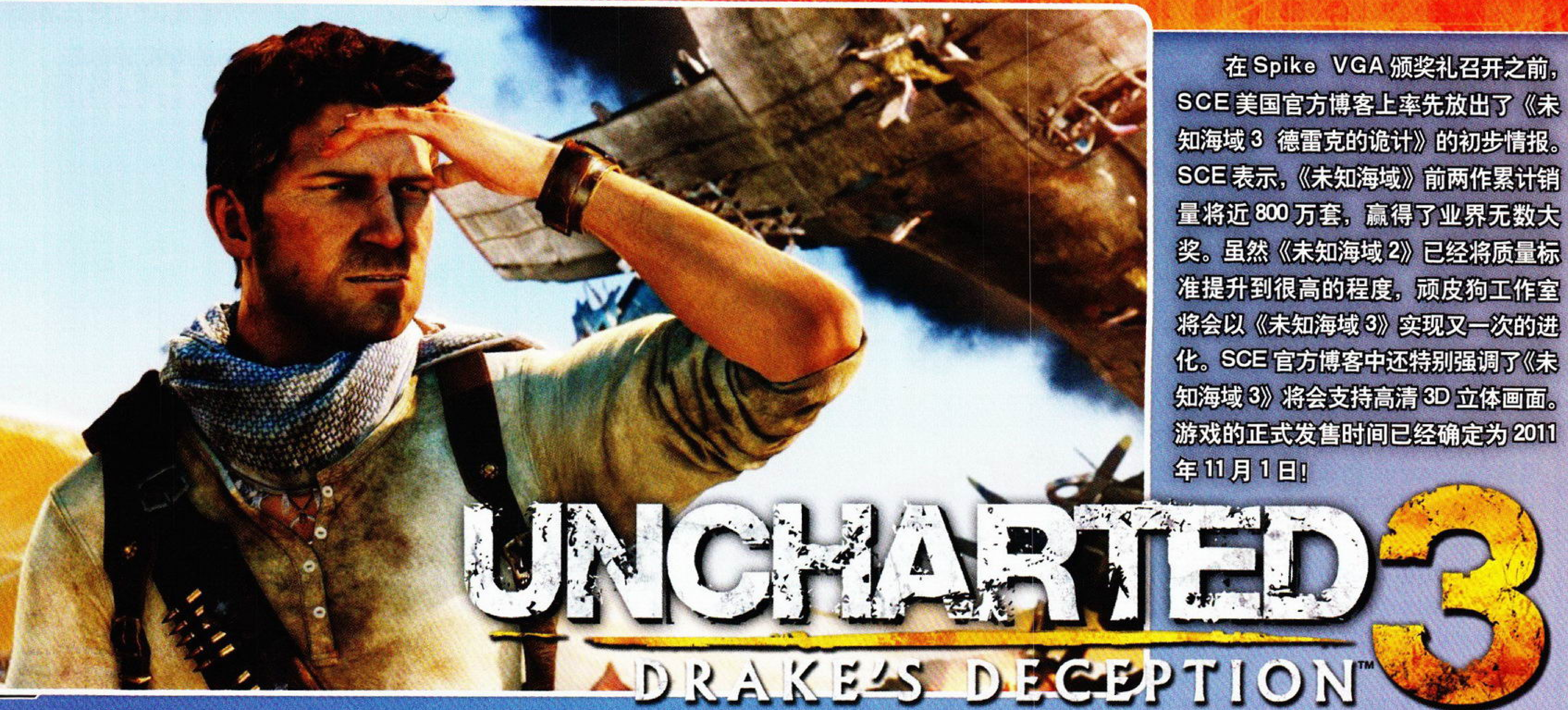


上期本刊曾经报道Activision的神秘新网站开张，页面上写着“谋杀你的创造者”。在VGA颁奖礼中，该作的身分正式确认为《虐杀原形2》（Prototype 2）。

预告片中确认了本作将再次发生在纽约市，某种变异病毒让那里怪物肆虐。本作的主角是一个名叫James Hellen的士兵，他从海外的战场前线退伍归来，他的目标是杀死前作的主角Alex Mercer。

从预告片来看，本作与前作非常相似，画面同样极其火爆。前作原本是一个很有潜力的游戏，可惜存在不少严重的设计问题，希望在本作中能得到改正。

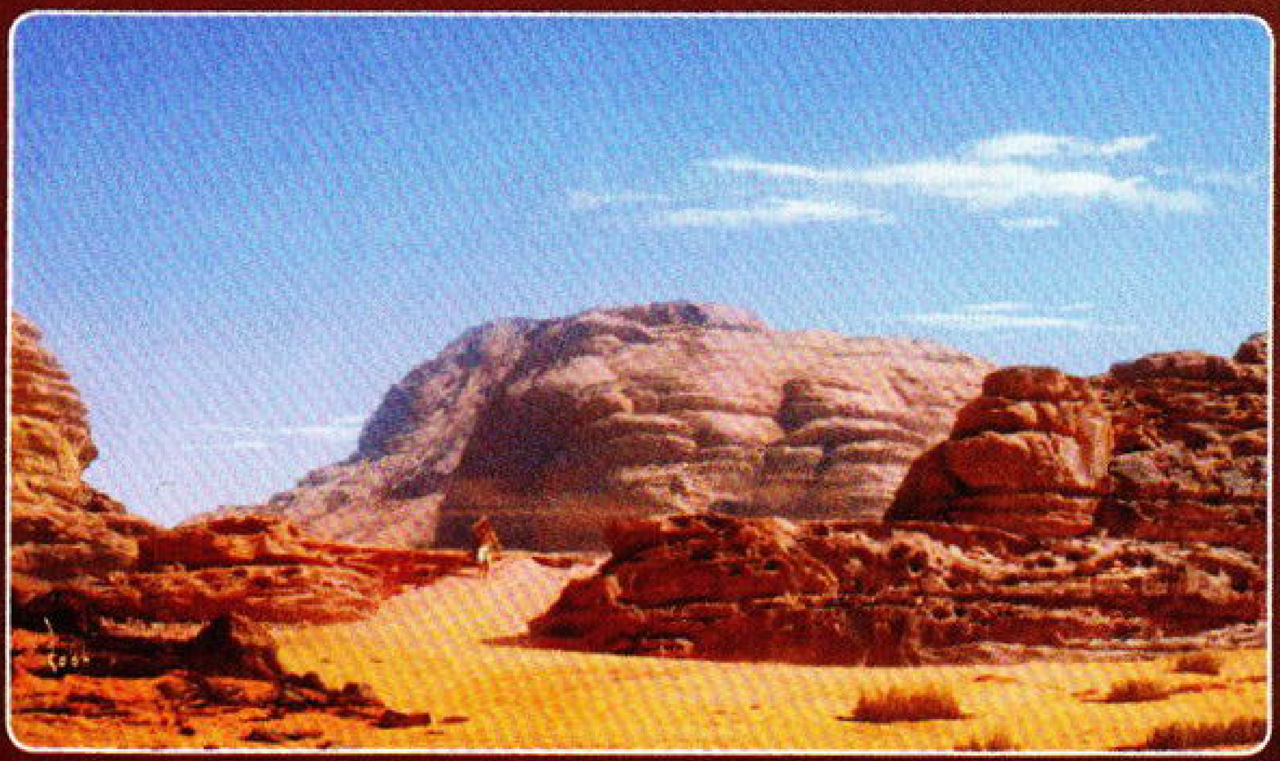
在Spike VGA颁奖礼召开之前，SCE美国官方博客上率先放出了《未知海域3 德雷克的诡计》的初步情报。SCE表示，《未知海域》前两作累计销量将近800万套，赢得了业界无数大奖。虽然《未知海域2》已经将质量标准提升到很高的程度，顽皮狗工作室将会以《未知海域3》实现又一次的进化。SCE官方博客中还特别强调了《未知海域3》将会支持高清3D立体画面。游戏的正式发售时间已经确定为2011年11月1日！



未知海域3 德雷克的诡计	SCE/Naughty Dog	动作冒险
PS3 UNCHARTED 3：Drake's Deception		美版
预定2011年11月1日发售	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

沙漠中的失落之城

本作的主角仍然是财宝猎人内森·德雷克，这次他的目标是寻找“沙漠的亚特兰蒂斯”，而一直以来的良师益友维克托·苏利文将陪伴他一起深入阿拉伯沙漠地带的心脏部位。那座城市又叫“千柱之城”或者“乌巴城”，据说是富商沙达德·伊本·艾德在沙漠中建造的一座城墙上镶满珠宝的城市。某一天，那座金碧辉煌的城市突然消失，没有留下任何存在过的痕迹……当那座失落之城的可怕秘密揭开时，德雷克的寻宝之旅成为一场绝望的求生之战，德雷克将面对自己最深入内心的恐惧。





■与《印第安纳琼斯》一样，德雷克的冒险之旅也不可避免地深入沙漠地带。

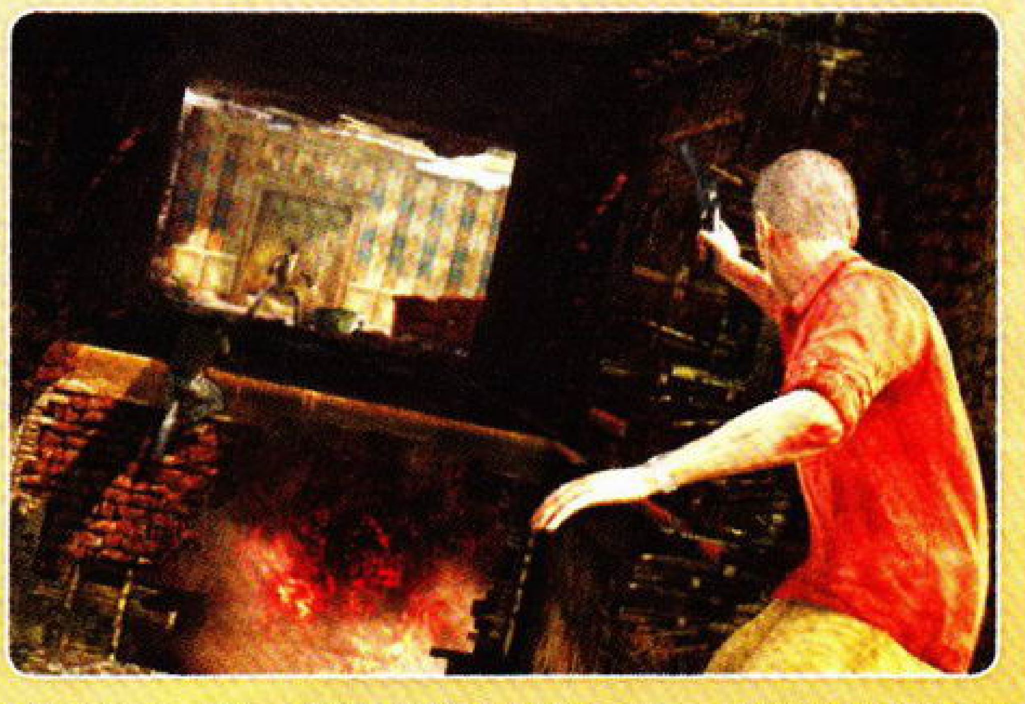
在《未知海域3》中，德雷克的冒险足迹不止是设定图中描绘的沙漠，而是会在全球多个地点探索，顽皮狗工作室在物理系统和图形技术上的强大实力将得到再次升华。本作也会有对抗与协作型多人模式，并且是游戏的重要组成部分。多人部分也会有原本只能在单人模式才能看到的电影般的剧情场面，目标是创造独特的多人动作冒险体验。

沙漠舞台对本作来说，不仅仅意味着视觉上的黄色基调，沙漠的气候与地形条件决定了本作游戏性的新特点。在沙漠中，有流动的浮沙，有沙丘上扬起的大风沙，有沙尘暴、空气热扭曲现象……甚至海市蜃楼。本作创意总监Amy Hennig说：“当然，并不是说整个游戏都发生在沙漠里，那只是我们的最终目的地。”



■沙漠其实只是后期关卡，本作的舞台将涵盖世界各地。

互动电影体验再升级



顽皮狗在好莱坞举办了一个记者招待会，工作人员进行了操作演示。可能因为DEMO中是初期的关卡，所以看不到沙漠。Amy表示，本作的首要目标是将系列引以为傲的“互动电影体验”再度强化，她说：“一开始我们的目标就是紧抓经典动作冒险电影的感觉，并与互动体验完美融合，这是我们做出每一个设计决定的基本标准。”

这种改进表现在游戏的方方面面，从特技动作到徒手肉搏，再到枪战和场景中的爆炸，都会有新要素。从目前的演示中可以看到德雷克的新能力，比如向后攀爬，斗殴式战斗，以及与前后关联的近战动作。总的改变方向是让德雷克变得更真实，更像是一个真正的动作片明星。

无穷的动作可能性

《未知海域 2》在平台动作方面的改进非常明显，在各种物体和建筑物上的攀爬动作非常自然流畅，攀爬的同时还可以射击。本作在此基础上进行了改进，还引入了“场景触摸点”和“关联近战”的概念。前者是利用周围环境让德雷克的动作更自然，比如在楼梯上奔跑时，如果扶住旁边的扶手，身体就会更稳。而后者是根据周围的情况自动做出合理的动作，比如一拳打到敌人旁边，正好触手可及处有个啤酒瓶，德雷克就会自动抓起酒瓶砸向敌人的脑袋。





■这种在动作片里再常见不过的动作，如今也可以由玩家自己操作了。

本作的近距离战斗会更有香港动作电影的感觉，德雷克能够同时攻击多个敌人。比如前方有一前一后两个敌人，德雷克能一拳打到前方敌人的脸上，然后手肘顺势一弯撞向后面那人的脑袋。如果被敌人从身后箍住上半身，德雷克可以双腿腾空踢向前方的敌人，并借力挣脱后方的敌人。

画面进化，惊险不断

光是新动作当然不足以表明本作互动电影体验的升级，出色的视觉效果是《未知海域 2》最大的卖点之一，本作也采用了全新的视觉技巧。

在法国森林里，有一座杂草丛生的荒废洋馆，那是一座被遗忘的古建筑，其历史可以追溯到十字军东征的年代。然而敌人的一把大火正在将一切燃烧殆尽，到处浓烟四起、火苗乱窜，德雷克和苏利文就在洋馆里。面对随时坍塌的楼梯和支柱，整个游戏过程更加惊险刺激。场景环境的千变万化让人想起《未知海域 2》那段经典的火车关卡。

另外，对于本作的多人模式部分，顽皮狗也为大家准备了惊喜，制作人保证将会让玩家“喜出望外”。





2011年11月1日，寻找沙漠的亚特兰蒂斯！

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

12.08 美国 IGN 网站报道 PSP2 的画面将与 PS3 相当，主机配备双摄像头和触摸屏。

12.09 《时代》杂志发布 2010 年十大游戏名单，《心灵杀手》意外位列榜首。

12.11 美国 Spike TV 电视台的“视频游戏大奖”颁奖礼召开，《未知海域 3》、《上古卷轴 V》、《质量效应 3》等大作首次公布。

12.15 在“《传说》系列”诞生 15 周年之际，NBGI 正式公布了 PS3 的系列最新作《无尽传说》，首次由两名大师共同担当人设，并邀请滨崎步献唱。

12.15 NBGI 宣布，由于几款在海外开发的游戏接连惨败，今后 NBGI 的游戏将立足日本本土。

12.16 Take-Two 宣布由于《荒野大救赎》热卖 800 万套，该公司首次在没有《GTA》的年份里实现了盈利。

12.17 和田洋一透露《最终幻想 XIV》PS3 版延期到下一财年，制作人田中弘道下台。

12.18 日本 ACG 盛会“Jump Festa 2011”开张，大批一线游戏公司参展，多款大作首次提供试玩。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE PS3《传说》新作正式公布，滨崎步献唱

大约在半年前，NBGI 预告了一款 PS3 独占的《传说》新作。12 月 15 日，在“《传说》系列”诞生 15 周年之际，该作正式揭开面纱：游戏定名为《无尽传说》(Tales of Xillia)，预定于 2011 年发售。本作由樱庭统作曲，NBGI 大手笔地请到了天后级人物滨崎步创作并演唱主题曲。

本作将采用系列首创的双主角制，由男女两位主角分别推进剧情，系列玩家熟悉的插画家藤岛康介与猪股睦美将共同担任本作的人设。制作人是《传说》的灵魂人物马场英雄，战斗系统采用的是“双重进击线性动作战斗系统”(DR-LMBS)，特点是可以两人合体作战，具有高速移动的快节奏战斗特点。本作的动画由 ufotable 公司制作，之前他们曾经制作了动画版的《仙乐传说》和《噬神者》的片头动画。

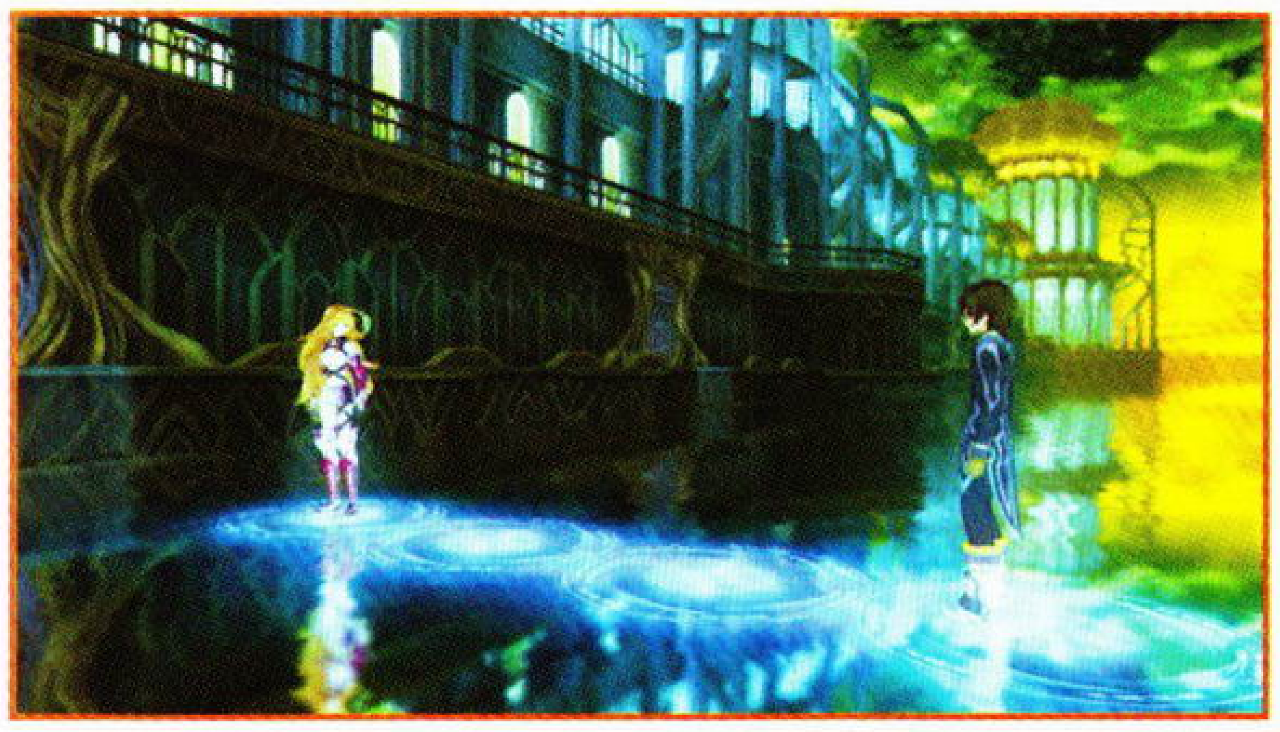
游戏的舞台是存在人类、魔物与精灵的世界“利泽 · 马克西亚”，精灵术是文明的根本，也是最常见的技术，“人与精灵”是游戏的关键点。

本作的男主角裘特 · 玛提斯（配音：代永翼）是由藤岛康介担当人设，他是在王都医学院求学的少年，无论是什么他都能迅速掌握要领，是一个天赋异秉的高材生，战斗中能通过优秀的集中力拯救伙伴。

女主角蜜拉 · 马克斯威尔（配音：泽城美雪）则是由猪股睦美担当人设，她是自称主宰地水火风四大元素精灵的女性，红色的瞳孔是她重要的形象特征。为了完成使命她会不顾一切。

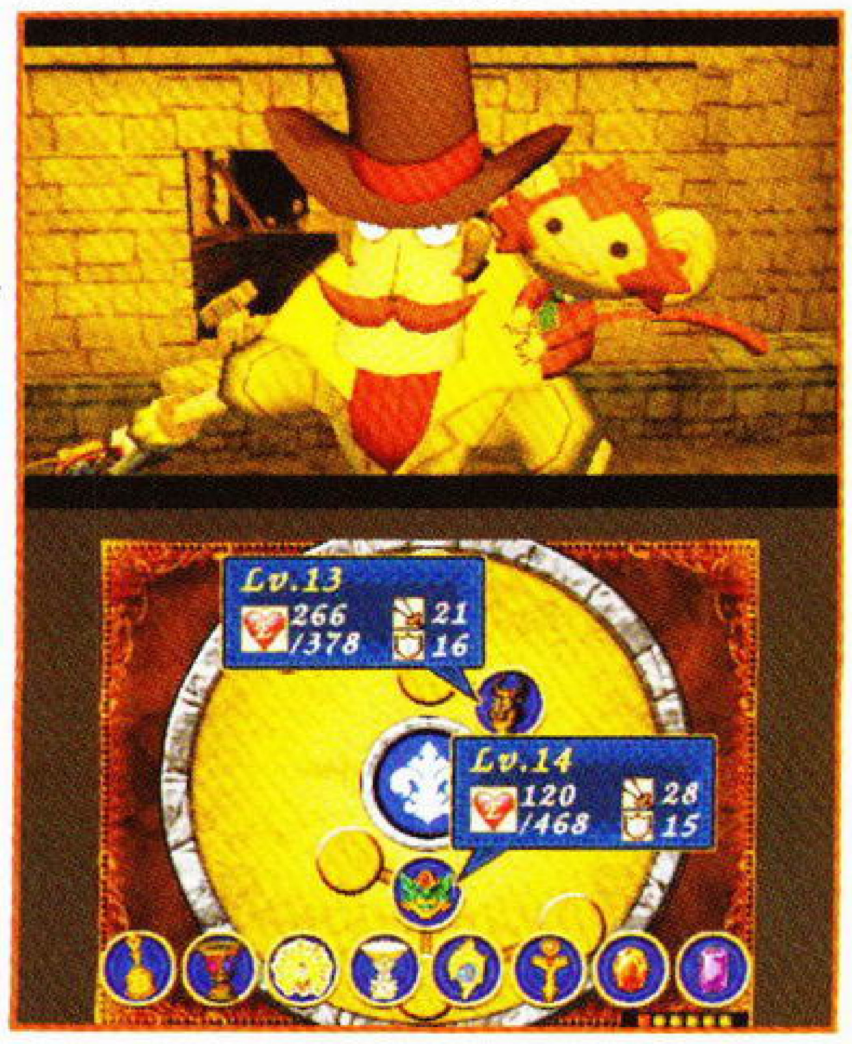
NBGI 将于近期公布本作详情。





软件 SOFTWARE 挑战莱顿教授，Konami 的考古博士登陆 3DS

Konami 近日公布了一款“寻宝冒险”新作，故事书般的画面风格、主人公的帽子、围绕谜题的游戏方式以及与年轻助手的共同冒险……这款《罗特列克博士与忘却的骑士团》不禁让人想起 Level-5 的《莱顿教授》。本作是一款 3DS 游戏，预定于 2011 年春季发售。



游戏故事发生在 19 世纪的巴黎，玩家扮演罗特列克博士与他的助手苏菲一起，寻找隐藏在巴黎地下洞穴的宝藏。尚 · 皮尔 · 罗特列克是一个考古学家，在国家博物馆工作。他是一个喜欢解谜的天才，由于说话尖酸刻薄而且过于依赖逻辑推理思维，所以他的朋友很少。他最好的伙伴是总站在肩膀上的猴子 Kiki。罗特列克博士的助手苏菲 · 库柏汀是巴黎某大学的学生，因为是个相貌标致的大美人，所以总是男人们的目光焦点。苏菲在当兼职助手时认识了罗特列克，后来就成为他研究室里的固定助手。

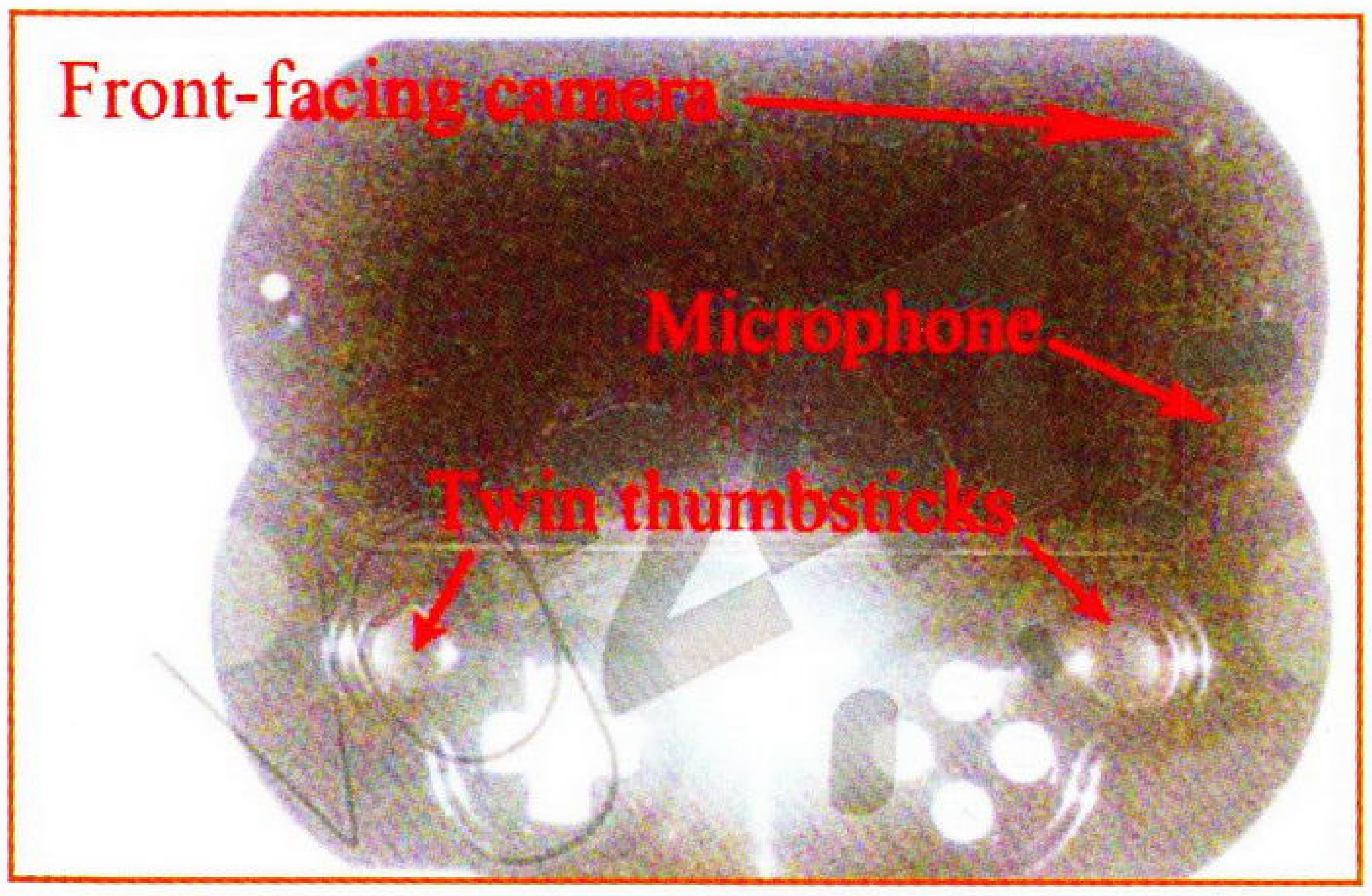
本作的基本游戏流程主要分为：事件、战斗、探索和对话。在洞穴和各种地方探索的画面在上屏幕显示，下屏幕显示地图。战斗时使用各种形状的精灵出战，有人形、兽形和鸟形精灵，通过下屏幕中环状的指令菜单下达攻击指令。对话与事件场面为全语音，目前公开的画面中可以看到罗特列克在博物馆附近走动，周围的人们根据情况的变化在着装和动作方面都会改变。



软件 SOFTWARE Hudson 开拓游戏收费新模式

Hudson 近日宣布，将会在 PS3 上推出经典塔防游戏《元素怪兽》的网络版，定名为《元素怪兽 在线卡片游戏》(Elemental Monster：Online Card Game)。PS3 版最特别的地方在于它的收费模式，游戏本身的价格只有 100 日元，但是其中仅提供数量很少的一些默认卡片，如果想要更多的卡片，购买一套就要 500 日元。而且想要与其他玩家在线对战，还要购买“战斗券”（相当于街机的游戏币），100 日元可以买 4 张。

硬件 HARDWARE PS3 的掌机化？ PSP2 传闻再起！



近期 PSP2 的传闻不绝于耳，先有传闻说 PSP2 的内存为 X360 的两倍以上，性能也将达到次世代主机的水平。之后 VG247 网站曝出了 PSP2 样机的模糊照片。最近著名游戏网站 IGN 也自称获得了正在开发 PSP2 游戏的内部人士的可靠消息。

IGN 指出，之前网上流传的几个关键要点基本属实，包括类似于 PSP Go 的滑盖造型、两个类比摇杆、背部触控板、取消 UMD 光驱、比 PSP 更大的屏幕，除此之外，IGN 表示 PSP2 本身的屏幕将会是触摸屏，而且在机身的正面与背面各配备一个摄像头，不仅可以用于视频聊天，也能进行特殊的游戏操作，比如将摄像头拍摄到的画面与实际游戏画面完美融合。如果 PSP2 本身带有触摸屏，那么为什么还要搭载背部触控板呢？IGN 表示这主要是考虑到对触摸屏进行操作时，手指会遮住画面中相当大的比例，这对于某些游戏可能会造成困扰，所以背部触控板会用于一些特殊指令，例如必杀技、换子弹等。使用触摸屏操作的游戏应该是在合盖后的状态下进行，这时无法使用下半部的按键，所以才要动用背部触控板。

性能方面，IGN 指出 PSP2 的处理器拥有 PS3 处理器一半以上的运算能力。虽然从规格上来说，PSP2 的性能还是不如 PS3，但是 PS3 需要处理 1080p 的游戏画面，而 PSP2 的屏幕解析度要小得多，所以需要的运算能力也相对较小，在 PSP2 的屏幕尺寸下，玩家看到的画面精致程度将会与 PS3 游戏相当。至于画面进化造成的游戏开发成本提升，IGN 表示 PSP2 与 PS3 具有完美联动的功能，开发商制作了 PS3 版游戏后，只要将解析度调低，用极低的成本就能移植为 PSP2 版本。玩家在玩 PS3 版的中途，如果有事需要马上离开，可以将 PSP2 与 PS3 无线连接之后开启同步功能，这样外出时就能在 PSP2 上从 PS3 版的中断处继续游戏。也许今后游戏厂商推出 PS3 游戏时，可以同时推出一个 PS3 与 PSP2 版本同捆销售的版本，对于开发商来说，不用增加多少成本就能同时制作两个游戏版本；而对玩家来说，只要再多花一点点钱，就能同时买到两个版本。这种商业运营模式听起来确实很有可行性。

Wii 这部主机现在正处于一个奇怪的位置，今时不同往日喽！



美国世嘉市场部副总裁 Alan Pritchard 说，Wii 在非玩家人群中的处境急转直下，现在任天堂正准备通过宣传引导让 Wii 吸引一些年龄更大的玩家，使其成为一部更为核心化的主机。

业界声音

特报 SPECIAL 销量惨败，NBGI 收缩海外战线

Namco Bandai 集团社长石川祝男近日向外界透露，集团旗下的游戏部门 NBGI 正在收缩外包给海外工作室的游戏开发业务。石川祝男说：“我们发现海外工作室为我们做的游戏在速度和质量方面都不高。今后外国工作室仍然可以向我们提出游戏方案并进行制作，但是我们的日本职员将会更密切地控制开发流程。”

由于此前交给海外工作室开发的多款重点大作销量远远低于预期，NBGI 今后的新作将主要在日本国内开发。Namco Bandai 集团目前 70% 以上的销售额都来自日本，不过他们仍然希望在 2016 年 4 月之前使日本与海外的销售收入各占一半。本财年 NBGI 在海外的游戏销量预计将提高 56%，达到 590 万套，而本土销量将降低 14%，减少到 330 万套。尽管如此，在海外开发的《奴役》、《腐尸之屋》等游戏都让 NBGI 感到失望。

INFO 新闻短波

《闪电十一人 4》公开

最近在参加日本千叶幕张举办的感谢祭时，Level-5 社长日野晃博透露了《闪电十一人 4》的初步细节。本作的故事将发生在前作的 10 年后，新主角名为“松风天马”，而他的教练似乎就是元堂守。现场还播放了一段宣传片，可以看到长大成人的音无春奈等人。日野晃博还故作神秘地说，本作中的敌人“就是足球本身”。



手机挤占掌机市场

Interpret 市调公司最近发布的一份调查报告显示，手机游戏玩家已经占到掌上游戏市场的 43.8%，在过去一年里，手机游戏玩家的数量增加了一半以上，而 NDS 和 PSP 的活跃玩家数量减少了 13%。

《007》新作启动

据传，Raven Software 正在开发一款《007》的潜入型动作游戏新作，不过目前正处于初期开发阶段。

世嘉继续牵手白金

美国世嘉市场部副总裁 Alan Pritchard 近日透露，世嘉已经与白金工作室延长合作关系，世嘉将会发行白金开发的另一款未公布新作。

稻船敬二成立 Comcept 公司

今年 10 月 Capcom 王牌制作人稻船敬二宣布辞职时，曾经暗示他准备开办自己的游戏公司。近日一位认识稻船敬二的业界分析家在微博中透露，他最近在东京的赤坂见附地区偶遇稻船敬二，在闲聊中，稻船敬二透露他成立了一家叫做 Comcept 的新公司，还给了他一张印上 Comcept 公司标志的名片，这是稻船敬二首次与关系人士交换刚印好的名片。

《暴雨》开发商动作捕捉新技术

《暴雨》开发商 Quantic Dream 近日宣布，他们刚开办不久的动作捕捉工作室已经对外营业，接受其他游戏公司动作捕捉部分的外包业务。这家位于法国巴黎的工作室有一套全新的动作捕捉设备，通过 64 个摄像头，能够将演员的动作、面部表情与配音同步捕捉，相当于把演员的表演直接转化到电脑中。Rockstar 的新作《黑色洛城》就使用了类似的技术，能够实现极其逼真的人物表情，而且制作效率更高。

Move 冲锋枪登场

索尼宣布将在《杀戮地带 3》发售同日（2011 年 2 月 22 日）推出一款冲锋枪状 Move 配套周边——“PlayStation Move Sharp Shooter”，定价为 40 美元。该装置也将对应《海豹突击队 4》、《死亡空间 血统》等游戏。



Kinect 精度将提升？

据英国 Eurogamer 报道，微软目前正着手提升 Kinect 的动作侦测精度，可能会将其纵深感应器的摄像头解析度从 320×240 提高 640×480，这样就可以侦测玩家的手指动作。

EA 网络淘金

EA 首席运营官 Eric Brown 透露，今年 EA 在网络业务上的营收达到了 7.5 亿美元，其中下载内容（DLC）所占比例为 20%，光是来自《FIFA》的收入就有 4500 万美元。而仅发行下载版本的《战地 1943》收入为 1600 万美元。

《子弹风暴》促销计划

为了带动原创新作《子弹风暴》的销售，Epic Games 宣布，购买该作的玩家可以提前参与《战争机器 3》的内测。

3DS 游戏卡超大容量

据台湾 3DS 游戏卡供应商旺宏公司透露，他们已经完成了 1 ~ 8GB 的 ROM 生产线，也就是说 3DS 游戏的最高容量有望达到 8GB，比目前 NDS 最高 512MB 的卡片容量大 16 倍！

《异说 012 最终幻想》发售日

Square Enix 在 Jump Festa 2011 期间宣布《异说 012 最终幻想》将于 2011 年 3 月 3 日发售。本作将收录 RPG 模式，可以当作 RPG 一样在世界地图上行动和冒险，采用指令制战斗。



特报 SPECIAL《荒野大救赎》出货 800 万，Take-Two 扭亏为盈

过去，在没有《GTA》的年份里，Take-Two 总是处于亏损状态。为了降低对《GTA》的依赖，Take-Two 一直在打造有潜力的新品牌。在截至 10 月 31 日的上一个财年，Take-Two 终于实现了不依靠《GTA》也能盈利的壮举。Take-Two 于 12 月 16 日发布上一财年财报，宣布其销售收入大增 65%，达到 11.6 亿美元。净利润为 4970 万美元，而前一个财年为亏损 1.3 亿美元。

Take-Two 表示，该财年扭亏为盈的主要原因是《荒野大救赎》累计出货量将近 800 万套。另外，《NBA 2K11》的出货量也大大超出预期，达到了 300 万套。由于该作的推动，几年来持续亏损的 2K Sports 部门终于扭亏为盈。EA《NBA Elite 11》的取消是《NBA 2K11》在篮球游戏市场上独占鳌头的关键原因。

今年是 Take-Two 最后一年以 10 月 31 日为结算截止日，从明年开始，Take-Two 将会像其他多数公司一样将结算日改为 3 月 31 日。Take-Two 预计在 10 ～ 12 月份的季度里，销售收入将会达到 2.9 ～ 3.15 亿美元。下一个财年 Take-Two 抱以厚望的游戏是《黑色洛城》、《永远的毁灭公爵》等游戏。



▲人物表情极其真实的《黑色洛城》。

软件 SOFTWARE PSP《最终幻想 IV 完全收藏版》公开

Square Enix 宣布，重制版的《最终幻想 IV》和《最终幻想 IV 月之归还》将于 2011 年春季在 PSP 上发售。这两款游戏将会收录到同一张 UMD 中，定名为《最终幻想 IV 完全收藏版》。

《最终幻想 IV》发售于 1991 年，至今已经历了 5 次重制。而《最终幻想 IV 月之归还》是该作的后传，曾经在日本的手机平台上推出，后来推出了 WiiWare 版本。这次在 PSP 上推出的“完全收藏版”将会追加之前从未有过的新剧情，这段剧情是将《最终幻想 IV》与《月之归还》的情节衔接起来的桥梁，另外《月之归还》将会有全新的开场 CG 动画。





索尼根本就不应该交给外国人打理。



前索尼 VAIO 部门社长、现任谷歌日本分公司社长辻野晃一郎近日在《纽约时报》采访时炮轰索尼 CEO 霍华德・斯金格，当记者接着询问时，他拒绝透露个中缘由，并表示这会让他惹上麻烦。

业界声音

特报 SPECIAL《心灵杀手》当选《时代》杂志年度最佳游戏



到了年底又是各种媒体进行评选盘点的时候。具有巨大社会影响力的《时代》杂志将今年的年度人物殊荣留给了 Facebook 的创始人兼 CEO Mark Zuckerberg。除此之外还有其他多项榜单，其中包括“年度十大游戏”。令人意外的是，位居十大游戏之首的竟然是在业界评价并不高的 X360 独占游戏《心灵杀手》。《愤怒的小鸟》、《超级肉肉哥》等休闲游戏的入选反映了今年休闲游戏崛起的全球趋势。

《时代》杂志 2010 年十大游戏

1. 心灵杀手（X360，Remedy）	6. Limbo（X360，PlayDead）
2. 愤怒的小鸟（iOS/Android，Rovio）	7. 超级肉肉哥（PC/X360，Team Meat）
3. 荒野大救赎（PS3/X360，Rockstar）	8. 超级街头霸王 IV（PS3/X360，Capcom）
4. 光环 致远星（X360，Bungie）	9. 星际争霸 II 自由之翼（PC，Blizzard）
5. 超级马里奥银河 2（Wii，Nintendo）	10. 质量效应 2（PC/X360，BioWare）

软件 SOFTWARE 性感女战士乱入《女王之门》

Banpresto 宣布将于 2011 年夏季在 PSP 上推出《女王之刃 混沌螺旋》的续作《女王之门 混沌螺旋》。本作在继承前作系统的同时，角色换为新系列《女王之门》的登场角色，而且众多动漫与游戏作品中的著名女性角色都将在本作中登场。

游戏讲述少女财宝猎人艾莉丝打开了传说中的秘宝“女王之门”，于是各个异世界的女战士们穿越时空而来，穿越时空的战斗就此开始。来自《死或生》的霞、《饿狼传说》的不知火舞、《铁拳》的莉莉等都会在本作中登场。



特报 SPECIAL PS3 游戏功能使用率不足一半

著名市调公司尼尔森最近发布了一份面向美国市场的调查报告，结果显示 13 岁以上的 PS3 用户中，用 PS3 来玩游戏的时间仅占 49%（其中在线游戏时间为 19%，单机时间为 30%），也就是说超过一半的时间不是用来玩游戏，非游戏功能中，看 DVD 或者 BD 电影所占的时间为 27%，看下载和在线电影所占的时间为 13%。X360 由于没有蓝光光驱，因此用来看影碟的时间仅占 11%，游戏时间占 62%（其中在线游戏时间 28%，单机时间 34%），下载与在线电影占 16%。Wii 的游戏时间所占比例最高，达到 69%（在线游戏时间仅占 12%），在线电影占 20%。



尼尔森的报告中也提到了各主机的平均使用时间。X360 用户最为活跃，平均每周使用 4.9 小时，PS3 为 4.1 小时，而 Wii 用户平均每周仅仅使用 1.4 小时。

事件 EVENT PS3版《最终幻想XIV》延期，制作人下台！


■《最终幻想XIV》制作人田中宏道。

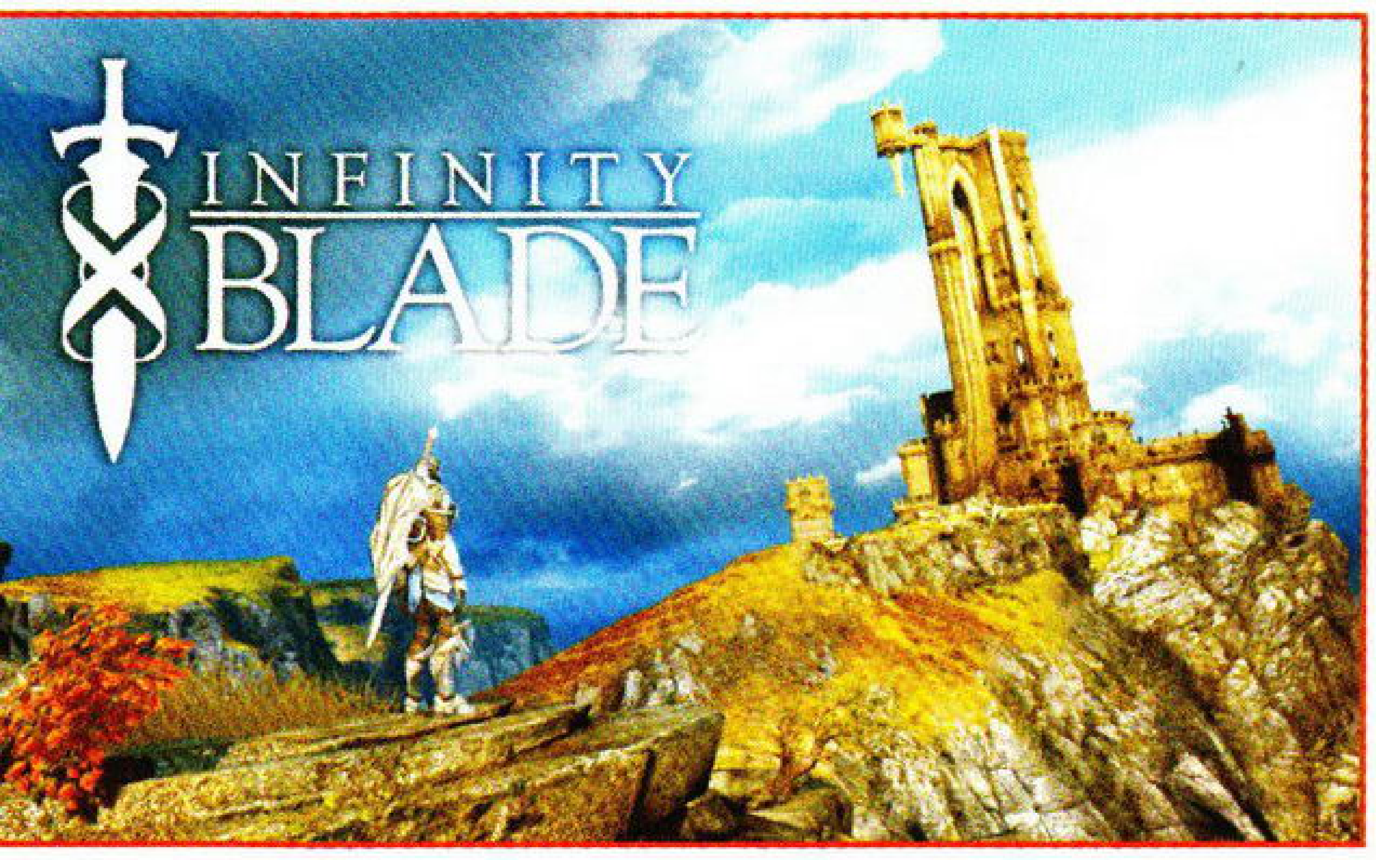
因为PC版《最终幻想XIV》的惨败，目前Square Enix正在对开发中的PS3版进行修改，社长和田洋一透露，该作将无法按照原计划在2011年3月发售。和田洋一说："对于PS3，我们不希望仅仅推出Windows的移植版，我们将会进行更新，包含所有的改进内容。所以我们做出了这个艰难的决定，将PS3版的发售日推迟。"

《最终幻想XIV》制作人田中弘道因为游戏的市场反响不佳而降职，他的职位将由吉田直树继任。田中弘道公开向玩家致歉，承认"没有满足玩家对《最终幻想XIV》的期待"，他表示虽然不再担任制作人，今后他仍然会对开发团队提供支持。

由于《最终幻想XIV》PC版销量不佳以及PS3版的延期，本财年SE的业绩大受影响。SE在12月16日将盈利预期大幅下调了90%以上，预期销售收入与运营收入都大幅下降。预计本财年SE的盈利数字将从120亿日元降低到10亿日元，销售额将降低19%。

除了《最终幻想XIV》的影响外，来自Eidos的《杀出重围 人类革命》也决定延期到下一财年，同样给SE的本财年经营计划造成巨大打击。SE表示延期的原因是要用更多的时间提高游戏品质。

特报 SPECIAL iPhone版虚幻引擎3免费发布！



最近Epic Games在iPhone上推出的《无尽之剑》以其直逼次世代高清主机的超强画面令业界瞩目，iPhone4的强大性能潜力令人乍舌。根据Epic发布的数据，《无尽之剑》首发4天已经销售了150万美元，玩家数量超过30万。Epic还透露，《无尽之剑》原本的计划其实是对应Kinect的X360游戏，虽然后来改成了iPhone游戏，但是画面并没有缩水多少。

作为苹果iOS操作系统上画面最强的游戏，《无尽之剑》证明了Epic Games为iOS开发的"虚幻引擎3"的强大性能。令人惊讶的是，Epic Games宣布将推出免费提供的"虚幻开发工具包"升级版，游戏开发业余爱好者们可以用这套工具更快、更简单地制作画面更强的游戏，对于免费发布的同人游戏，不需要向Epic缴纳任何费用。而如果是用于商业发行，则需要缴纳99美元的基本授权费，销售额超过5000美元后，还要缴纳销售收入的25%作为权利金。Epic Games的Mark Rein说："如果你想为手机开发游戏，想要赚最多的钱，如果不用这套工具为iOS开发游戏就太傻了。"

Rein还透露，Epic对谷歌的Android系统也很有兴趣，但是谷歌对于软件的最大容量有限制，对《无尽之剑》那样的大容量游戏造成了制约，不过Rein相信谷歌很快会解决这一问题。

SCENE 图说新闻



■Jump Festa 2011开张

每年12月的ACG盛会"Jump Festa"在12月18日于千叶幕张正式开张，日本几家最主要的游戏公司都积极参展，也不乏一些首次亮相的新作试玩。


■MGS潜行猫登场

继《怪物猎人》乱入《MGS和平行者》，《MGS》也将乱入《MHP3》。从12月24日开始开放下载的"MGS Solid & Liquid"任务将让你获得特殊素材，可用来制作斯内克的刀、头巾和潜行服装，让你的随行猫化身为斯内克！而且还有纸箱可用。



■不应忘却的闪电

最近Square Enix向其注册会员赠送了一批圣诞明信片，上面是《最终幻想XIII》主角闪电的手绘插画，旁边是野村哲也的签名以及一句英文，写的是"她不应被遗忘"，这是否暗示着会有《最终幻想XIII-2》呢？


■楼顶狂飙

在《机车风暴 启示录》中，一切皆有可能——包括在摩天大楼顶上飙车！Skyline地图就是一个让玩家在摩天大楼之间尽情跳跃的关卡，必将成为赛车游戏史上一个惊天创举！

脆薯条视点



有过之而无不及

使命召唤 黑暗行动

■ PS3、X360　■ Activision Blizzard
■ 2010 年 11 月 9 日发售

我是从“大联机时代”的开端——《使命召唤 4 现代战争》（以下简称 COD4）这作开始接触该系列的。时至今日我还清楚得记得拿着 PS3 去挑选液晶电视时，就是在众目睽睽之下用《COD4》看效果的，这也是我人生中第一个 PS3 游戏。毋庸置疑，《COD4》所开创的高度树立了这个品牌在日后的影响力，火爆、刺激与耐玩，这就是《COD4》给“《使命召唤》系列”树立起来的三大关键词。IW 也因为《COD4》的热卖一炮走红，当然我们不能忘记另一个制作小组 Treyarch，虽然《使命召唤 5 战火世界》（以下简称 COD5）仍然走的二战风格，在单机部分上的整体表现力实在没有《现代战争》来得过瘾，大名鼎鼎的《黑鹰坠落》在当时简直就是《COD4》的翻版。但 Treyarch 在另一个重头——网战部分的设计上有了很明显的进步，载具的加入、僵尸模式的加入、WAR 模式的加入等，使得游戏在耐玩度上有了长足的进步。

《使命召唤 现代战争 2》（以下简称 COD6）很成功地继承了《COD4》的优秀传统，单机剧情紧凑且声势浩大，而且又塑造了一个成功的形象代言——GHOST（幽灵）。用“好莱坞大片”去形容它的单机部分一点都不为过，但该作在网战部分的设计上过于追求爽快度，网战部分存在严重的平衡性问题。直到《使命召唤 黑暗行动》（以下简称 COD7）发售，Treyarch 才第一次走上现代战争的路线，为我们讲述了一段贯穿“二战”与“越战”之间的离奇故事。同样，它也有一个非常成功的形象代言——雷札诺夫。在《COD7》中很明显可以看出 Treyarch 对于单机部分重视了很多，无论在长度上、剧情的处理上都有了保证，但不得不说 Treyarch 在场面的渲染、造势方面还差 IW 一段距离。但 Treyarch 并没有让我们失望，其网战部分的革新设计让“《使命召唤》系列”有了一个全新的标准，爽快中不失严谨，并且去除种种不合理技能，使得技能搭配更丰富，连杀奖励同样遵循互相克制的原则，绝对是目前最好的一个网战体系。无论你是倾向于 IW、或是倾向于 Treyarch，我们都应该看见它们各自的优点，扬长避短，才是这个系列保持大卖的基本前提。

平衡的网战体系

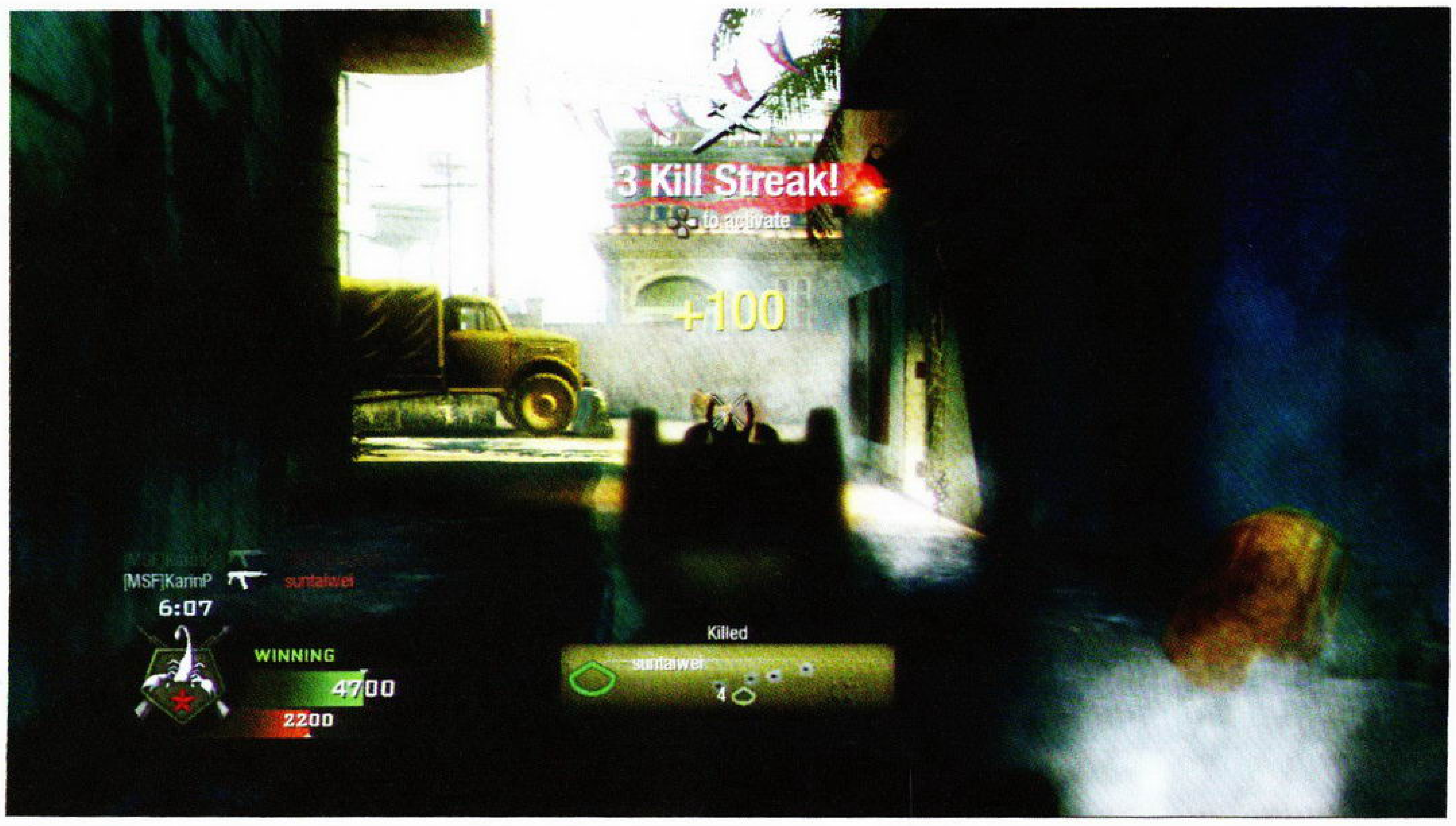
单机 35%、网战 50%、僵尸 15%，这是我对整个游戏的划分。作为最耐玩的网战部分自然要彰显其独到，首先地图上的设计向《COD6》靠拢，场景尽量保持在中等大小，新增各种趣味要素，赌博模式、影院模式、飞扑、可控制的开关、发射的火箭、遥控炸弹车等等。技能被大幅强化，每一种技能都有可用武之地，而且配合起来效果各异。针对《COD6》中的某些不平衡做出改进，取消传统的“Stopping Power”与“Danger Close”，“Scavenger”技能无法补充榴弹与阔刀地雷，使用连杀奖励杀敌不会被计算在连杀中。看似小小的改进，实则影响到整个游戏的流畅与平衡。另外连杀奖励中的克制关系明显，Counter Spy Plane 克制 Spy Plane 与 BlackBird；SAM Turret 克制 Spy Plane 与 Care Package，而强力连杀均要 9 人以上。考验的是团队配合，而不是个人英雄主义。

富有 Treyarch 特色的《使命召唤》

这是个很容易被玩家遗忘的地方，大家在游戏中是否会注意到呢？例如队友被敌人的狙击手干掉时，你会听见很明显的“SNIPER！”提示；当 Search & Destroy 模式剩下你一人时，此时的音乐就会变得紧张万分，Treyarch 还是一如既往地注重细节上的表现。在游戏中我们能看见许多《COD5》中就有的老要素、狗狗连杀奖励、毒气弹、喷火器、防毒面具等等，而 Treyarch 在保有传统的基础上新增了其他各种搞怪要素，造假信号弹、移动小电视、行动侦测器、弹射飞刀、爆炸弓箭等等，这些虽说有点类似“怪点子”，但不得不承认却是能让玩家眼前一亮的新奇想法，使得游戏的方式更多样性，变数也就越大。而在玩家的自定义内容上就得到了更大幅度的强化，使得玩家能够突显出个性，并且武装到牙齿。自定义 LOGO、颜色队标、脸部迷彩、多样化的准心与颜色、全面的技术统计等等，这一切都是只属于你自己的。

对新作的期待

IW 虽然已经不复存在，剩下的 Treyarch 能否继续让这个品牌红下去还是未知数，但有一点是明确的，Treyarch 必须找到新的突破点，正是这样不断地扩充游戏内容，从而使得《使命召唤》这个系列面临着巨大的瓶颈。如果做出巨大的变革，这还是玩家眼中的《使命召唤》吗？若换汤不换药，久而久之玩家自然会感觉到厌倦。如何去平衡“系列特色”与“怎么样才能更好玩”这一对矛盾才是 Treyarch 接下来的主要问题，或许他们应该借鉴一下其他的 FPS 游戏？



命运之轮，经典之魂

近年来，掌机上的复刻作品不断，单就 PSP 而言，有和 PS2 版几乎一样的《太阁立志传Ⅴ》，有加了新人物的《最终幻想战略版 狮子战争》，也有战斗系统有较大改动的《星之海洋 初次启程》，这次的《皇家骑士团 命运之轮》则有更多更彻底的变化。相比原作（SFC 版《皇家骑士团 2》），除了主线剧情和三线分支大体一致之外，其余甚至可以当作一个全新的游戏来对待！魔法系统和职业系统的彻底改动使得游戏进程感觉大为不同，合成系统和无数非卖品的获得更会谋杀你上百小时的游戏时间。游戏已经发售了一个多月，再回头评论这次的大改特改，会有什么样的结论呢？

文 曹纲



对新玩家的体贴

本作在各细节方面做了很多调整，使得游戏的难度降低了不少，对新接触游戏的玩家来说是个好消息。这方面的例子有很多。例如本作副标题命运之轮所代表的系统之一：命运之轮 · 战车，无须 SL，直接在战场上就可以重新回溯到 50 步之内的行动，无论是救回被打倒的同伴还是让 MISS 的攻击变为命中，甚至是确保说得成功或拿到稀有掉落物品，这一系统都能方便快捷地帮助玩家。在启动战车的时候，甚至会为你演示每次行动的过程和结果，方便选择回溯的点。

另一方面，由于使用战车会影响某些称号的获得，中断的设置变更提供了另外一条途径。这次的中断不像原作那样读取就会消失，而是读取后会继续存在，甚至可以同时保留数十条中断记录，对于高难度的救出战之类的关卡，使用起来也可以得心应手。不过这样改动之后，中断就失去了它字面的意义，是否还需要中断后强制退回标题画面值得商榷，像“《机战》系列”那样玩家可以选择是否继续应该是更好的做法。

另外，连续战斗中间现在是可以存档的，例如连续攻城的城门战和城内战，甚至像死者宫殿这样的百层连续战斗区域现在也可以在每层存档，这很明显降低了难度。在某些无法回头的战斗前，还会提示最好另存一个存档，避免无法获胜而卡住。说得姐姐等重要选择前会提示存档，显然这也是个贴心的设计。

同伴的死亡改为消耗完 3 颗心才会真正死亡，而原作需要到第 2 章末期才能拿到复活魔法，相比之下显然使得玩家的行动有了更多的容错性。另外，画面虽然没有变成全 3D 的，但是也细致了不少，还可以进行放缩以及伪 3D ←→ 2D 的转换，在特定的场景（比如有很多墙或者洞穴的关卡）可以看清地形。

对老玩家的回馈

前面说的大多是针对难度的降低以及易用性的增强，对于熟悉原作的老玩家来说，也有足够的新东西以供探索。首先要提到的自然是命运之轮 · 世界！

和战车不同，命运之轮 · 世界需要通关后才可以使用，可以让现在的队伍保持人员、装备、资金回到游戏进程中的指定穿越点来重新进行游戏，体验不同的选择、收齐全部的同伴、获得多个稀有物品等等，一个存档就可以力求完美。比起常见的二周目模式来说，应该说是个突破。这一系统也受到了老玩家的普遍好评，是本作的一大亮点。

此外，虽然主线剧情以及三线分支保持不变，但是也有不少细节修正。新同伴骑士ラヴィニス的混血身份以及她的相关剧情，无疑为这个民族战争为背景的剧情提供了一个新的视点。风使卡洛普斯在战场上和维斯互扔石块的对骂，神父布里冈斯除灵时 15 年的感叹等小情节也让老玩家为之微笑。

而前作的另一特色：进入游戏后期后大量的隐藏要素和巨大的迷宫在本作也得到了继承和发展。探索用的战斗迷宫由原作的一个死者宫殿增加到 4 个，同时原作中仅有一战的 4 个禁咒神殿也扩充为 6 个各六层的战斗迷宫，还可以反复探索。非卖品的武器装备魔法以及特殊道具得到了大幅度的扩充，同时也有十二神将等强力 BOSS 等待玩家的全力挑战。

对于追求完美的玩家来说，全新的称号系统（可看作另类的成就或奖杯）会耗费你大量的时间，而且由于某些称号对于受伤死亡的人数以及撤退、使用战车的次数有限制，游戏的难度也随之上升了不少。主线流程不能有人倒地可不是什么轻松的限制，不特意单职业练级的情况下更是如此。

至于 3 个免费的 DLC，则算是对老玩家长期念想的回馈：救回舍己救人的华伦、让圣骑士兰斯洛特重振雄风、和暗黑骑士兰斯洛特的殊死搏斗，这都是原作玩家长期期盼的事情，也让我对本作的好感度提升了不少。

新系统的新问题

前面简要分析了本作针对新玩家和老玩家进行的一些调整，然而，实际结果并不是特别理想。即使难度下降了很多，过于复杂的系统也还是让新人上手不易；而对于老玩家来说，一些系统上的问题更让人为之不满。

首先，职业系统的重做留下了太多问题，参考某些游戏将同伴等级改为纯职业等级后，随之而来的战后经验的按职业分配以及出战同伴才能获得 SP 和升级对基础能力值的提升，这样的设定造成的直接后果，就是最优方案：单一职业出战。和前作的打随机战、训练练到 50 级，或者吃卡片到全 999 不同，这些努力需要花费大量的时间而且并无乐趣，这次的单一职业则只需要几次随机战提升等级后，就可以通过获得剧情战斗的全部经验来快速升级和提升能力，接下来通过等级压制顺利通关甚至全 AI 通关都不是什么大问题，战棋游戏的战斗乐趣也随之荡然无存。需要让玩家自行限制为多种职业出战，才能享受战斗的乐趣和难度，这显然是设计时考虑不周。即使如此，当同伴以目前没有的职业甚至特殊职业加入时，我们仍然不得不面对原本强大的白骑士、大魔女等同伴以个位数的等级成为队伍中的拖油瓶的事实，游戏的节奏也随之受到了明显的干扰。

另一个为人诟病的则是后期大量稀有物品的掉落方式：需要 SL 特殊敌人的出现、SL 到它掉落物品袋，再 SL 至袋中开出稀有品，甚至每一个都要花数十分钟甚至更久，如果不能使用战车和撤退，那时间还要大幅增加。需要这样做的并不是一两个稀有物品，而是数以百计的，你需要无数次重复这样做，这样是玩游戏还是被游戏玩呢？与此类似，十二神将需要特殊道具“十二神将の音叉”才会出现，但是进入一个神将的战斗后音叉就会消耗掉，你需要继续去刷 100 层死宫才能拿到另一个……怪不得会有人说，本作是少数用特定金手指可以更好玩的游戏……

另外一些小毛病，例如尸术士クレシダ在 C 路是尼巴斯的女儿，在 N 路又只是尼巴斯的学生；华伦日记中的人物介绍后期比起前期精简太多；敌人 AI 的异常不给力（原作会优先攻击我方 HP 最低的，本作则优先攻击能造成最大伤害的）；这些几乎都是因为后期赶工缺乏测试和调整的结果。如果能多些时间的话……

虽然挑了不少毛病，但对我来说，还是感受到重制的巨大诚意。面对不错的销量，或许还能够期待本系列的新作呢！

游戏时间：120 小时 +150 小时（有重新开档）

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 11 月 29 日～2010 年 12 月 5 日

1 NEW 怪物猎人 携带版 3rd PSP

モンスターハンターポータブル 3rd

■ Capcom ■ 2010 年 12 月 1 日发售■动作■ 5800 日元



让无数猎人望穿秋水的掌机版新作终于降临，本次的游戏内容异常丰富，不仅登场的武器数量和怪物数量都达到系列巅峰，还在家用机版的基础上增加了众多新要素。大幅强化的随从猫系统让单人游戏也不再寂寞，是一款动作游戏爱好者不可错过的佳作。

本周：1950 717 套　累计：1950 717 套

2 NEW 圣恩传说 F PS3

テイルズ オブ グレイセス エフ

■ NBGI ■ 2010 年 12 月 2 日发售■角色扮演■ 7980 日元



本作是 2009 年 12 月 10 日在 Wii 平台发售的《圣恩传说》的强化移植版，游戏以"辉石"为主线，向玩家讲述主人公阿斯贝尔的冒险故事。本次移植除了针对平台改变而在画面上做出调整外，新角色、新技 · 术、新奥义等要素也一个都不少，即使是老玩家同样能找到新的亮点。

本周：215 187 套　累计：215 187 套

3 马里奥 运动合辑 Wii

MARIO SPORTS MIX

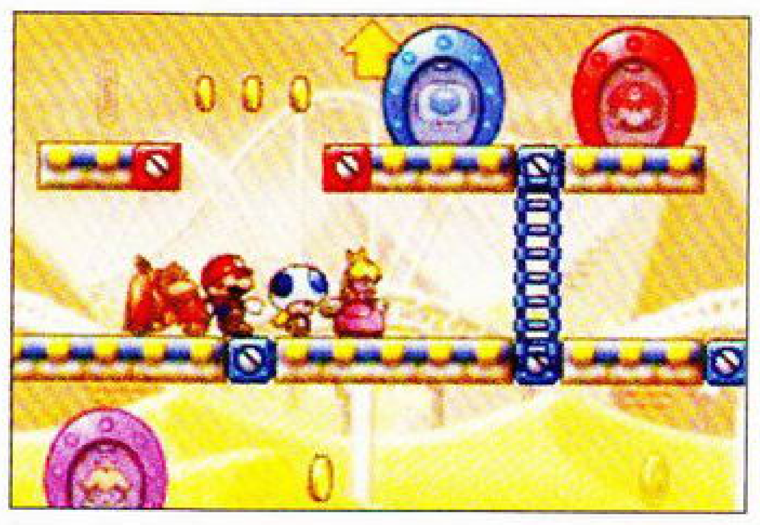
■ 2010 年 11 月 25 日发售 ■ Nintendo ■体育

◆本周 59007 套 ◆累计 143990 套

4 NEW 马里奥对大金刚 突击迷你大陆 NDS

マリオ vs. ドンキーコング 突击! ミニランド

■ Nintendo ■ 2010 年 12 月 2 日发售■动作■ 4800 日元



玩家需要利用各种精妙的小道具引导迷你马里奥解开谜题击败大金刚，拯救被绑架的女主角。游戏的系统简单易懂，但是玩起来却变化无穷，以过关为目的的话很轻松，适合茶余饭后休闲游戏，但是想全要素收集就要花一番功夫了，由此而解开的隐藏关卡和特殊模式更是挑战性十足。

本周：57 474 套　累计：57 474 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓5	GT 赛车 5 グランツーリスモ 5	■ 2010 年 11 月 25 日发售 ■ SCE ■竞速	◆本周 55682 套 ◆累计 486389 套	PS3
↓6	口袋妖怪 黑 · 白 ポケットモンスターブラック/ホワイト	■ 2010 年 9 月 18 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演	◆本周 54848 套 ◆累计 4511318 套	NDS
↓7	超级马里奥特别收藏版 スーパーマリオコレクション スペシャルパック	■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■ Nintendo ■平台动作	◆本周 45904 套 ◆累计 611793 套	Wii
NEW 8	桃太郎地铁世界 桃太郎电铁 WORLD	■ 2010 年 12 月 2 日发售 ■ Hudson ■桌面棋牌	◆本周 45126 套 ◆累计 45126 套	NDS
NEW 9	假面骑士 巅峰英雄 000 假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	■ 2010 年 12 月 2 日发售 ■ NBGI ■动作	◆本周 36856 套 ◆累计 36856 套	PSP
NEW 10	假面骑士 巅峰英雄 000 假面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	■ 2010 年 12 月 2 日发售 ■ NBGI ■动作	◆本周 35132 套 ◆累计 35132 套	Wii

《怪物猎人 携带版 3rd》在日本掀起新一轮狩猎狂潮，首周 195 万套的销量也创造了该系列的销售记录（《怪物猎人 携带版 2nd G》的首周销量为 88 万套），毫无悬念地拿下冠军的宝座。而 PSP 硬件方面也跟着水涨船高，单周销量狂增近 5 倍。《圣恩传说 F》在原作的基础上进行大幅度强化，加入众多新要素的"完整版"成功吸引了众多原作 FANS 购买，以 21 万套的成绩拿下第二名的位置。

2010 年 12 月 6 日～2010 年 12 月 12 日

1 怪物猎人 携带版 3rd PSP

モンスターハンターポータブル 3rd

■ 2010 年 12 月 1 日发售 ■ Capcom ■动作

◆本周 629541 套 ◆累计 2580258 套

2 NEW 二之国 漆黑的魔导士 NDS

二ノ国 漆黒の魔导士

■ Level-5 ■ 2010 年 12 月 9 日发售■角色扮演■ 6800 日元



本作由 Level-5 工作室和吉卜力工作室强强联手打造，在游戏中玩家要扮演主人公奥利弗在宫崎骏动画风格的幻想世界中冒险。游戏的系统非常独特，作为冒险舞台的两个世界之间会互相影响，玩家要活用各种魔法才能顺利解开谜题。此外，游戏的隐藏要素十分丰富，完成需要大量时间。

本周：170 548 套　累计：170 548 套

3 NEW 超级大金刚 回归 Wii

ドンキーコング リターンズ

■ Nintendo ■ 2010 年 12 月 9 日发售■平台动作■ 5800 日元



继承着高难度与良好的手感，《超级大金刚》终于回归了。游戏关卡风格多样，场景重复度低，收集要素丰富，游戏的内容充实，大金刚与敌人们的表现也不乏风趣幽默。即使有玩家因为某些地方对操作要求较高的原因而卡关也没关系，因为游戏贴心的通关向导系统会帮你解决这个难题。

本周：163 310 套　累计：163 310 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↑4	口袋妖怪 黑 · 白 ポケットモンスターブラック/ホワイト	■ 2010 年 9 月 18 日发售 ■ Nintendo ■角色扮演	◆本周 79819 套 ◆累计 4591137 套	NDS
↓5	马里奥 运动合辑 MARIO SPORTS MIX	■ 2010 年 11 月 25 日发售 ■ Nintendo ■体育	◆本周 68430 套 ◆累计 212420 套	Wii
↑6	Wii 聚会 Wii パーティ	■ 2010 年 7 月 8 日发售 ■ Nintendo ■益智	◆本周 55412 套 ◆累计 1271284 套	Wii
→7	超级马里奥特别收藏版 スーパーマリオコレクション スペシャルパック	■ 2010 年 10 月 21 日发售 ■ Nintendo ■平台动作	◆本周 53670 套 ◆累计 665463 套	Wii
↓8	马里奥对大金刚 突击迷你大陆 マリオ vs. ドンキーコング 突击! ミニランド	■ 2010 年 12 月 2 日发售 ■ Nintendo ■动作	◆本周 51828 套 ◆累计 109302 套	NDS
↓9	圣恩传说 F テイルズ オブ グレイセス エフ	■ 2010 年 12 月 2 日发售 ■ NBGI ■角色扮演	◆本周 39640 套 ◆累计 254827 套	PS3

10 NEW 刺客信条 兄弟会 PS3

アサシン クリード ブラザーフッド

■ Ubisoft ■ 2010 年 12 月 9 日发售■动作■ 7400 日元



《刺客信条 兄弟会》为大家呈现了罗马城的美丽，主线故事对系列剧情的走向发展至关重要，刺客育成等新要素的加入令游戏的内容更加充实。制作小组在多人模式的玩法上勇于开拓创新，细节与规则安排合理，带来的乐趣能令人迅速着迷。

本周：36 098 套　累计：36 098 套

本周排行榜首位依然被《怪物猎人 携带版 3rd》所占据，按本作目前的热卖局势来看，在 2010 年内能轻松突破 300 万套。由 Level-5 和吉卜力工作室联手打造的《二之国 漆黑的魔导士》吸引了不少宫崎骏动画的爱好者购买，以首周销量 17 万套的成绩拿下本周排行榜第二名的位置。任天堂的经典游戏《超级大金刚 回归》则以 16 万套的成绩位居第三，据任天堂调查，本作的购买群体多为 30 岁以上的老玩家。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 11 月 28 日～2010 年 12 月 4 日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：4	◆本周 454208 套 ◆累计 9117401 套	Wii
2	Kinect 大冒险 Kinect Adventures	■Microsoft ■2010 年 11 月 4 日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 423290 套 ◆累计 2187096 套	X360
3	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■Activision Blizzard ■2010 年 11 月 9 日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 339119 套 ◆累计 5534382 套	X360
4	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 321317 套 ◆累计 9579322 套	Wii
5	超级大金刚 回归 Donkey Kong Country Returns	■Nintendo ■2010 年 11 月 21 日发售 ■平台动作■上周排位：3	◆本周 255111 套 ◆累计 808747 套	Wii
6	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	■Nintendo ■2005 年 11 月 14 日发售 ■竞速■上周排位：6	◆本周 228565 套 ◆累计 8328361 套	NDS
7	跳舞吧 2 Just Dance 2	■Ubisoft ■2010 年 10 月 12 日发售 ■音乐■上周排位：9	◆本周 227866 套 ◆累计 1271315 套	Wii
8	经典米奇 Disney Epic Mickey	■Disney ■2010 年 11 月 30 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 216868 套 ◆累计 216868 套	Wii
9	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■Activision Blizzard ■2010 年 11 月 9 日发售 ■主视角射击■上周排位：8	◆本周 177093 套 ◆累计 2872970 套	PS3



10 GT 赛车 5 PS3

Gran Turismo 5

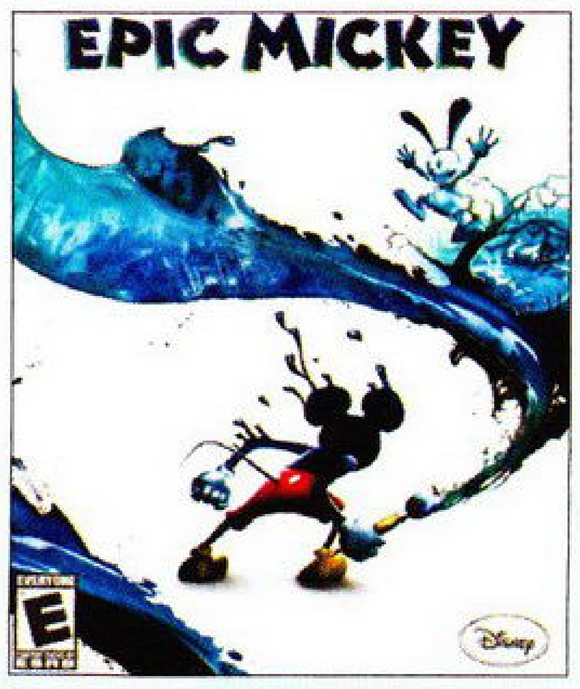
■SCE ■2010 年 11 月 24 日发售■竞速■上周排位：5

在赛车迷的翘首等待下，本作经过数次跳票后终于问世。游戏的内容异常丰富，不仅收录的车辆总数超过 1000 辆，还首次加入"车损"概念，遍布世界各地的数十条经典赛道也全部重建，配合 3D 视觉效果后使得游戏体验更加真实，是赛车游戏爱好者们不可错过的浪漫之旅。

本周：**173 931** 套　　累计：**647 324** 套

2010 年 12 月 5 日～2010 年 12 月 11 日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 592175 套 ◆累计 10171497 套	Wii
2	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：1	◆本周 500672 套 ◆累计 9618073 套	Wii
3	Kinect 大冒险 Kinect Adventures	■Microsoft ■2010 年 11 月 4 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 414979 套 ◆累计 2602075 套	X360
4	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■Activision Blizzard ■2010 年 11 月 9 日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 347975 套 ◆累计 5882357 套	X360
5	跳舞吧 2 Just Dance 2	■Ubisoft ■2010 年 10 月 12 日发售 ■音乐■上周排位：7	◆本周 337042 套 ◆累计 1608357 套	Wii
6	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	■Nintendo ■2005 年 11 月 14 日发售 ■竞速■上周排位：6	◆本周 301385 套 ◆累计 8629746 套	NDS
7	超级大金刚 回归 Donkey Kong Country Returns	■Nintendo ■2010 年 11 月 21 日发售 ■平台动作■上周排位：5	◆本周 266159 套 ◆累计 1074906 套	Wii
8	使命召唤 黑暗行动 Call of Duty: Black Ops	■Activision Blizzard ■2010 年 11 月 9 日发售 ■主视角射击■上周排位：9	◆本周 225249 套 ◆累计 3098219 套	PS3



9 经典米奇 Wii

Disney Epic Mickey

■Disney ■2010 年 11 月 30 日发售■动作■上周排位：8

世界上无人不知无人不晓的米老鼠在 Wii 平台展开新冒险，作为迪士尼自社发行的作品，游戏的画面和音乐充满灵性。在游戏中玩家要扮演米老鼠往返于各个童话世界，用手中的神奇画笔让世界重拾生机，根据玩家的选择不同，复活后的童话世界也会呈现出不同的样貌。

本周：**202 292** 套　　累计：**419 160** 套

排名	游戏	信息	销量	机种
10	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：14	◆本周 195104 套 ◆累计 7167671 套	Wii

新作打榜

12 月上半段日本市场还是以掌机游戏为主，随着《怪物猎人 携带版 3rd》的到来，市场活跃程度有明显提高。在发售当日，日本各地都出现通宵排队的现象，其影响力可见一斑。而《口若悬河 希望学园与绝望高中生》则以出色的剧本在推理游戏爱好者中占据一席之地。欧美市场方面，以《光环》为首的打枪游戏热度有明显下降，导致 Wii 平台上一些聚会类游戏的身影又再度出现在排行榜中。

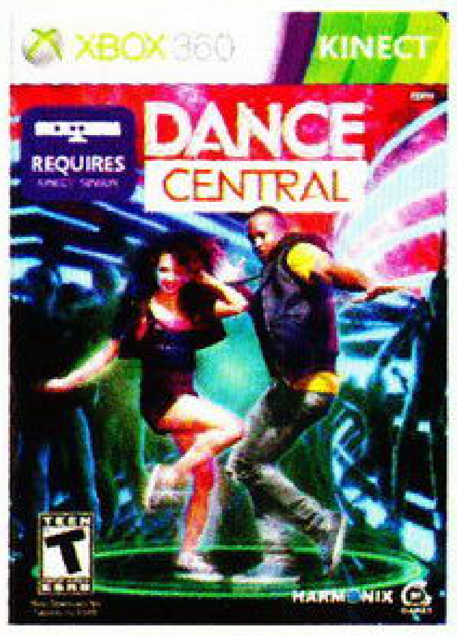
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 11 月 29 日～2010 年 12 月 5 日			
12	Wii	太鼓之达人 Wii 大家来聚会 3 代目	2010.12.2
15	NDS	超级机器人大战 L	2010.11.25
18	PSP	口若悬河 希望学园与绝望高中生	2010.11.25
23	Wii	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战 特别版	2010.12.2
32	NDS	SD 高达三国传	2010.12.2
2010 年 12 月 6 日～2010 年 12 月 12 日			
14	NDS	风来的西林 5 幸运之塔与命运骰子	2010.12.9
20	NDS	桃太郎地铁世界	2010.12.02
21	NDS	企鹅的问题 世界	2010.12.2
25	PSP	口若悬河 希望学园与绝望高中生	2010.11.25
34	NDS	蜡笔小新 呼唤传说的大屁股决战	2010.12.2

本作是一款高速推理动作类游戏，为了揭露杀人事件的真相，玩家要参加"学级裁判"辩论，从学生话语中找到矛盾的地方，使用搜查获得的证据进行辩论。游戏以"绝望"作为游戏的主题，穿插其中的小小希望一次又一次被击碎，优秀的剧本很容易让玩家沉迷其中。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 11 月 28 日～2010 年 12 月 4 日			
11	NDS	马里奥聚会 DS	2007.11.19
12	X360	刺客信条 兄弟会	2010.11.16
16	X360	Kinect 体育	2010.11.4
17	X360	光环 致远星	2010.9.14
18	Wii	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	2010.11.23
2010 年 12 月 5 日～2010 年 12 月 11 日			
14	PS3	GT 赛车 5	2010.11.24
15	Wii	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	2010.11.23
20	X360	舞蹈中心	2010.11.4
22	NDS	马里奥对大金刚 突击迷你大陆	2010.11.14
27	X360	神鬼寓言 III	2010.10.26

作为当今音乐游戏的龙头老大，Harmonix 为玩家带来一款几乎感受不到延迟的体感游戏。在游戏中玩家需要根据画面的提示做出相应动作跳完整首舞曲。游戏中一共收录了由专业舞蹈家精心编排的 600 多种舞步以及 90 多种舞曲，需要一番苦练才能掌握。

2010 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	11 月 29 日～12 月 5 日	12 月 6 日～12 月 12 日
1	PSP	2 499 237 台	323 653 台	158 029 台
2	PS3	1 509 540 台	41 760 台	41 882 台
3	Wii	1 442 534 台	56 095 台	79 424 台
4	NDSi LL	1 274 800 台	40 465 台	59 709 台
5	NDSi	1 059 049 台	36 481 台	55 993 台
6	NDSL	513 086 台	1 580 台	3 309 台
7	X360	202 203 台	3 497 台	3 695 台
8	PS2	81 423 台	1 440 台	2 054 台
9	PSPgo	71 407 台	1 875 台	1 904 台

美国家用主机总销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	11 月 28 日～12 月 4 日	12 月 5 日～12 月 11 日
1	PS2	54 014 762 台	57 844 台	80 776 台
2	NDS	51 874 114 台	535 528 台	650 192 台
3	Wii	38 110 366 台	590 510 台	875 128 台
4	X360	27 818 235 台	450 101 台	405 200 台
5	PSP	21 033 815 台	83 200 台	121 444 台
6	PS3	17 247 422 台	210 044 台	240 038 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量



《怪物猎人》一出，编辑部里瞬间就热闹了起来。每天晚上必然有至少8名猎人在晚饭后急急地赶回公司，游戏室和大厅两个狩猎场的争夺相当惨烈，最先归来的四人猎团可以享用拥有大沙发和隔声效果好的游戏室，坐得舒服，联机间谈笑风生也无拘无束。回来晚的猎团只能暂居编辑部大厅内，除了仍旧坐在转椅上身体僵硬外，也不敢大声喧哗，实在憋屈。不过时间过了12点之后，两队猎人会重修旧好，共赴公司楼下烧烤店，一边吃夜宵一边研讨心得分享趣事，情景甚是和谐。

最近发售游戏的多视角评价

GOLDEN EYE

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×2

二之国 漆黑的魔导士



推荐玩家人群

●喜爱吉卜力动画和久石让音乐的人。●传统日式RPG玩家。●对画面和音乐都有高追求的玩家。

热血推荐　总分 26

■原创日式RPG新的希望

奈落

吉卜力的动画和久石让的配乐完美地呈现出童话一般的第二国度。游戏的系统并不繁杂，但是内容却极其丰富，符文和心之战士系统很有趣，大量的支线剧情和任务委托相当厚道。缺点是心之战士育成部分深度不够，明显为续作留空间。另外实体书的创意体验成败参半，外出时游戏会带来不便。

九兵卫

这是一款剧情和音乐满分的游戏，吉卜力倾力打造的动画更是美得令人心醉，为玩家呈现了一个略带淡淡哀伤的童话幻想。游戏的战斗部分和《DQ》比较近似，系统相对传统；而心之战士的培养更是让不少玩家联想到了《口袋妖怪》，可见L5对于本作的良苦用心，游戏还附带一本冒险必不可少的魔法书。

八重樱

本作的卖点不仅仅是吉卜力美丽如诗的动画，颇具创意的游戏系统同样有着引人入胜之处。可惜该系统并不属于易上手的类型，要完全熟悉需花费2～3小时，有可能导致部分玩家流失。另外游戏同捆的魔法书在尺寸与重量上都不方便携带，作为一款掌机游戏的必需品来说设计得有些失败。

■NDS■卡片■Level-5■二ノ国 漆黑の魔导士■角色扮演■2010年12月9日■1人■对应魔法指南书《魔法大师》

高达无双3



推荐玩家人群

●对《高达》有爱的人。●喜欢割草游戏的人。●想找一款游戏来打发大量时间的人。

热血推荐　总分 26

■一机当千的极意！

脆薯条

所有机体都经过了卡通渲染处理，历代的经典台词均有收录。每个机体的招式相对前作有了较大的改进，原创剧情更是错综复杂。庞大的分支任务、合作任务、历代经典关卡任务、众多特别任务数量极为恐怖，绝对是一款不折不扣的时间杀手游戏。新加入了4人合作模式充分满足玩家的战斗欲望。

纱迦

卡通渲染的画面表现力为历代最高，值得称赞。同屏人数极多，很少拖慢，用诱爆系统一口气灭杀大量敌人的爽快感无与伦比。游戏内容比2代丰富得多，战场设定略有不同，但对于一个需要打一百多小时的游戏来说还是显得过于重复。联机合作很有乐趣，不过关卡还是少了点。

洛克

任务数量众多，但仍和2代一样，随机性过强，导致所有任务打起来都感觉差不多。游戏内容比2代要多不少，除了更多的机体和人物，任务种类也也变多了，各个作品都有自己的剧情任务。游戏设计为即使初学者反复挑战也能打出不错的东西，各机体招式也更加华丽，新手来玩一定会赞叹不已。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■NBGI■ガンダム无双3■动作■2010年12月16日■1～4人■无对应周边

光明之心



推荐玩家人群

●声优控。●"《光明》系列"的FANS。●对唯美人设毫无抵抗力的玩家

总分 22

■"《光明》系列"的新起点。

洛克

采用TONY的人设，并聘请大量名声优为游戏献声，光是这两点就足以让一些玩家乖乖掏腰包。"心之系统"比较有趣，玩家要通过特定方式改变NPC的"心"，不同的心不仅会对战局造成影响，支线剧情也会产生较大差异。游戏中含有不少分支剧情和收集要素，需要大量时间才能全部完成。

脆薯条

虽然有TONY的人设助阵，游戏中的收集要素也同样丰富，钓鱼、经营面包店、冶炼等等。但游戏最为重要的战斗部分却比较单调，而且故事的发展比较缓慢，有魄力的BOSS战更是少之又少。总体来说是一款收集要素占主导地位的游戏，对于战斗系统有期望的玩家可能会受到很大的打击。

奈落

唯美的人设让人过目不忘，游戏本身是非常传统的日式RPG，没有过去的男主角偶遇三名美女并一起经营魔法面包屋，对话的选择系统也关系到各位女孩的好感度。听上去就让人跃跃欲试。画面清新养眼，简单耐玩的系统让很多人都能上手。剧情方面相对硬生生拯救世界的故事也显得温馨有趣。

■PSP■UMD■SEGA■シャイニング・ハーツ■角色扮演■2010年12月16日■1人■无对应周边

风来的西林5 幸运之塔与命运骰子



编辑评分

7

7

总分 22

九兵卫

或许是4代的太完美了，这次新作的画面与系统并没有太大的改进，因而多少失去了点新鲜感。游戏的难度依然很有挑战性，道具的作用有时甚至强过等级。首次加入联机合作的玩法算是本作的一个亮点，迷宫的探索过程也不再枯燥。对于那些有时间有耐心的玩家来说，本作已经是迷宫游戏的顶点了。

■NDS■Chunsoft■不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス■角色扮演■2010年12月9日

SD高达三国传



编辑评分

6

6

总分 19

洛克

游戏的剧情严格遵照动画进行，加上超过40名的可用角色，对原作FANS来说有不小的吸引力。可惜游戏的操作略显简单，只需在两个按键之间交替就能使出连击，虽然打起来很热闹，但玩久后难免让人觉得重复性高。原本就不大的战场被划分为多个区域，使游戏的流畅度大打折扣。

■NDS■NBGI■SDガンダム三国传 BraveBattleWarriors 真三璃纱大战■动作■2010年12月2日

评分规则说明　满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

PlayStation®

PlayStation®
游戏专页

PlayStation首办团购PSP

有议价优惠的团购，最近成为国内网民最热门的话题，这种需集合多人一起购物，以享超特价优惠的省钱消费模式，令网民为之疯狂。最近PlayStation也加入这个大热团购阵营，并与刚被Groupon收购的著名香港团购网站uBuyiBuy合办"团购PSP"活动，网民只需于指定时段共同购物满100部PSP或50部PSPgo，便可享高达6折优惠。据知众机迷得知后反应异常踊跃，预计所有游戏机会于1小时内一抢而空！想知道活动始动的日期时间等重要资料，请紧贴PS电玩大本营于新浪微博的最新公布！

"PS电玩大本营"新浪微博
http://t.sina.com.cn/psasia

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

亚洲游戏展280寸3D立体巨幕打机



机迷翘首以待的游戏界最强盛事——亚洲游戏展2010(AGS)，将于12月24日至27日圣诞节期间在香港湾仔会议展览中心隆重举行。PlayStation今年展区面积达15000尺，现场将有过百款游戏给机迷免费试玩，其中超过40款更是尚未正式推出、预先试玩的绝密游戏。活动场内更首次展出280寸的超立体3D巨幕，这个银幕可以让上千名观众一起观赏超真实的3D立体游戏画面。想感受何谓真正的3D游戏新世代？游戏迷绝对不能错过！

爱情宅急便撮合中港机迷



让同样喜欢打机的中港宅男宅女有机会发展一段浪漫圣诞情缘，今年PlayStation于游戏展期间举办别出心裁的"爱情宅急便"。多个内地旅行团的年轻男女，将会与香港的宅男宅女现场来一次PK赛。透过玩PlayStation Move的游戏《LittleBigPlanet2》(小小大星球2)，一众内地机迷可与香港机迷切磋及交流打机心得，建立两地年轻一代的情缘。加上PlayStation今年推出多项照顾内地游客的独家优惠，包括每日首30名购买PS3的内地游客，可获送限量LittleBigPlanet2旅行箱；首100名报名可获赠AGS圣诞限量礼品包；而购买Travelzen的客人更可预留座位欣赏AGS开幕典礼，有机会与代言人近距离接触等。务求令内地机迷都能于亚洲游戏展购得心中圣物，乐而忘返。

必抢！亚洲游戏展诸多精品

《Monster Hunter Portable 3rd》12月1日推出后再度爆发怪物猎人热，早前限定版PSP主机被炒至接近三千元，很多猎人唯有忍痛罢买。幸好今年亚洲游戏展将会有《Monster Hunter Portable 3rd》限定版PSP主机以正规价格港币1480元发售。另外早已断货的《GT赛车5》方向盘套装、PS3主机套装及限量模型套装均会于现场限量发售，全部均属今年游戏展必抢产品！



亚洲遊戲展
ASIA GAME SHOW 2010

GT5 Racing Pack
售价：$2,888
内容：(1) PS3主机 (2)《GT5》游戏软件
(3) 特别车款下载卡 (4) Apex 爱车完全指南

GT5 Collector's Pack
售价：$618
内容：(1) Mercedes-Benz SLS AMG 1:43典藏限量模型
(2)《GT5》游戏软件 (3) 特别车款下载卡
(4) Apex 爱车完全指南

GT5 Driving Force Pack
售价：$1288
内容：(1) Logitech Driving Force GT 驾驶方向盘
(2)《GT5》游戏软件 (3) 特别车款下载卡
(4) Apex 爱车完全指南

MH×Metal Gear! 两大制作人首度同台

每年游戏展都会邀请游戏制作人到场与FANS会面，今年阵容更是星光熠熠，近期热爆的《Monster Hunter Portable 3rd》(怪物猎人 携带版 3rd)制作人辻本良三及神级制作人《Metal Gear Solid: Peace Walker》(潜龙谍影 和平行者)的小岛秀夫将于游戏展破天荒同台现身！今年亚洲游戏展更首度获得两大游戏公司首肯，推出全球限量10件，专为亚洲游戏展而设计的超限定版"MHP3rd x MGSPW"T恤！想得到这件超限量T恤，便要于12月24日开幕当天尽快到PlayStation的接待处登记，首10名登记者便可以免费得到这件激罕产品！其他出席亚洲游戏展的制作人位位都属重量级，包括"GT之父"山内一典、Square Enix《寄生前夜3》制作人桥本真司及北濑佳范、《异说 012 最终幻想》制作人间一郎及PlayStation Move首席设计总监宫崎良雄，FANS万勿错过！





PlayStation®慈善拍卖会

首次于亚洲游戏展举办的PlayStation®慈善拍卖会，搜罗了约30款市面非常罕见抢手的游戏精品，包括响应最近热卖的篮球游戏《NBA 2K11》之珍藏版"乔丹84-85年复刻版球衣套装"、"GT之父"山内一典及演奏家郎朗签名"GT5 Collector Pack"等，投得款项将全数捐赠本地慈善机构——邻舍辅导会，帮助有需要人士，机迷们除了打机以外，还可以回馈社会做善事，值得支持。

亚洲游戏展官网 www.asiagameshow.com

亚洲游戏展2010
日期：12月24日至27日
地点：香港会议展览中心5号馆F及G厅
时间：上午10时整至晚上8时整*
票价：HK$28
*27日闭馆时间为下午5时整



SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS","PlayStation","△O×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"[logo]" is a registered trademark of Sony Corporation.

文 星夜 美编 NINA

古墓丽影	Square Enix/Crystal Dynamics		动作冒险
多机种	Tomb Raider		美版
	发售日未定	1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

劳拉 · 克劳馥，游戏历史上最著名的女探险家，我们都知道她有矫健的身手、夸张的大嘴与胸部，但是我们几乎忘记、或者根本就不知道她是如何成长为女探险家，仿佛她天生如此。

让我们正视现实：《古墓丽影》正日薄西山，虽然十几年来该系列在不停地改变，劳拉的形象也在不断变化。然而每次改变都无法真正令人满意，现在已经到了关乎系列生死存亡的时候。水晶动力工作室决定破釜沉舟，他们要忘记过去，让一切从头开始。系列最新作直接定名为《古墓丽影》，没有序号，没有副标题，代表了一个全新的开始。而我们的女探险家劳拉也将以年仅 21 岁的少女形象登场，这是他的第一次探险之旅……



新闻资讯 前线狙击

启航！劳拉的第一次冒险！



劳拉 · 克劳馥从小热爱考古学，着迷于远古的神秘文化。出身豪门的她不愿意当个无忧无虑的富二代，她要证明自己，要通过自己的努力闯出一片天地。她婉拒了剑桥大学的保送入学，进入了一所并不知名的大学。21 岁时，刚刚毕业的劳拉急于向世界，或者说向她的父母证明自己。她登上了“耐久号”打捞船，与前皇家海军指挥官 Conrad Roth 船长一起远航，寻找日本海域附近失落的圣物。在耐久号即将抵达目的地时，突然遭遇猛烈的风暴，船身被撕成两半……



■本作的画面会更黑暗，光源的作用重大。

孤岛生存指南

劳拉醒来时，发现自己被帆布袋裹住，倒挂在山洞里，在旁边还吊着另外一个已经丧命的俘虏。这时玩家可以进行操作，让劳拉摇晃起来，通过旁边的蜡烛点燃绳索后逃脱。之后，她要在岛上寻找食物、水、工具和武器。要想活命，持续的食物与水源供应不可或缺。



△水晶动力表示，本作的游戏类型是“动作生存类”



■攀爬时将会有电影般的动作特写。

通过本作的“技能系统”获得特定的能力，或者取得必要的装备之后，才能进入岛上某些原本无法抵达的地方。劳拉能够将平常捡到的一些物品组合成新道具，本作有营地的概念，道具的组合和能力的升级都要在营地里进行。通过营地可以直接到达想要去的地方，省去了在空旷巨大的场景里不断来回奔跑的烦恼，让游戏的流程更加紧凑。

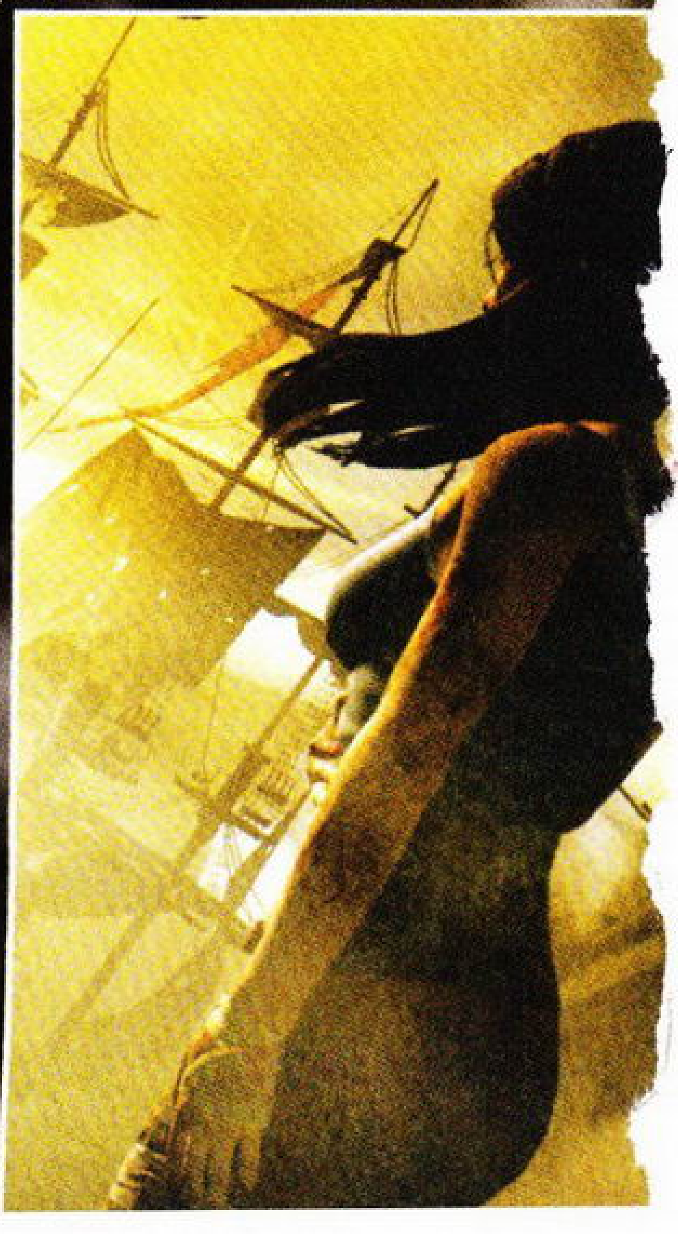
战斗进化



■面部表情与身体动作的动作捕捉是同时进行的，确保自然与真实感。

过去“《古墓丽影》系列”在战斗方面一直是个软肋，而本作非常重视战斗系统。水晶动力工作室表示，本作的战斗系统会给人以新鲜感，而且与剧情有关。最大的变化是取消了过去的自动瞄准锁定系统，玩家要手动进行瞄准，这使其更接近于动作射击游戏。由于劳拉经验尚浅，在战斗中也会表现得较为稚嫩。武器的详情并未公布，不过可以肯定的是不会有那么多的现代化强力武器，在更多的时候需要把场景中找到的原始材料当武器用，工具、装备与武器之间并不是泾渭分明，工具可以当武器用，武器也能当工具使。从设定图来看，射击类武器有弓箭、手枪和霰弹枪。

本作对于死亡有更加真实而残忍的描绘，如果操作不慎，你会看到劳拉被巨石压断了腿，动弹不得的她紧接着被另一颗巨石压碎了脑袋。战斗时稍不留神，可能会被敌人刺中心脏而死，会看到劳拉痛苦的表情。



劳拉 · 克劳馥

过去的劳拉，给人的感觉就像一个无敌的女英雄，总是用无惧的笑容面对任何困境。本作中初出茅庐的年轻劳拉将会表现出有血有肉的真实感，人设朝着真实化的方向变化。

©Square Enix Ltd. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, Eidos, and the Eidos logo are trademarks of Square Enix Ltd.

文 脆薯条 美编 anubis

MACROSS TRIANGLE FRONTIER

マクロス トライアングル フロンティア



超时空要塞 三角开拓者		NBGI	动作
PSP	マクロストライアングルフロンティア		日版
	2011年2月3日	1～4人	5200日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

玩家们熟悉的《超时空要塞》再一次回归PSP，借着剧场版《超时空要塞F 虚空的歌姬》热播不久，NBGI立刻公布新作。这次不仅包揽了《超时空要塞 虚空的歌姬》中的全部内容，还追加了角色之间发生三角关系的“校园模式”，系列之前的作品也尽数登场，可谓分量十足。

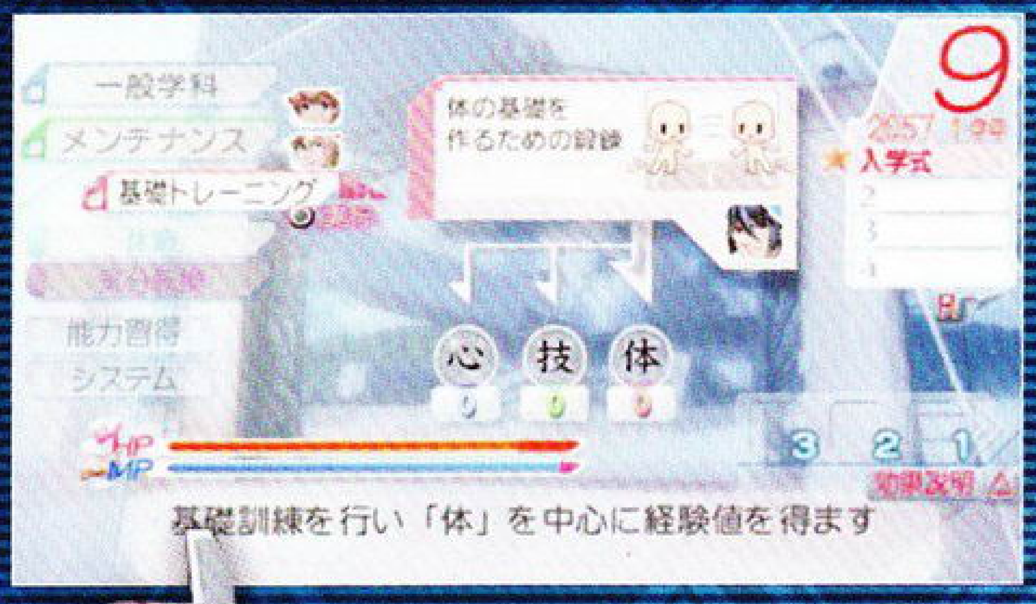
学院模式

新追加的学院模式中，玩家可以发生动画中的各种剧情，一些经典的过场与对话也会完美还原。在丰富多彩的学院生活中还能学习到各种战斗技能，学院模式中培养出来的角色还可以直接在战斗中使用。学院生活中玩家不仅要锻炼自身的能力，同时也要和其他重要角色培养好感度，提升能力的方法主要和其他文字冒险游戏类似，通过特殊的指令使自己的能力值提高，同时消耗HP与MP。如果没有看过动画的话，那么无疑这次的学院模式将是乐趣无穷的。





▲街道上有着各种特殊事件等待着玩家去触发。



▲心、技、体全面发展。



VF-25S格兰机

格兰专用的VF战机。

VF-25阿尔特机 最终决战型

TV版最终话时的形态，右手多了一把来复枪。

YF-25

与VF系列竞争的另一个机种。



VF-25F飓风背包

剧场版《超时空要塞F 虚空的歌姬》中登场的VF-25F的另一种强化背包，武器种类丰富。

剧情模式

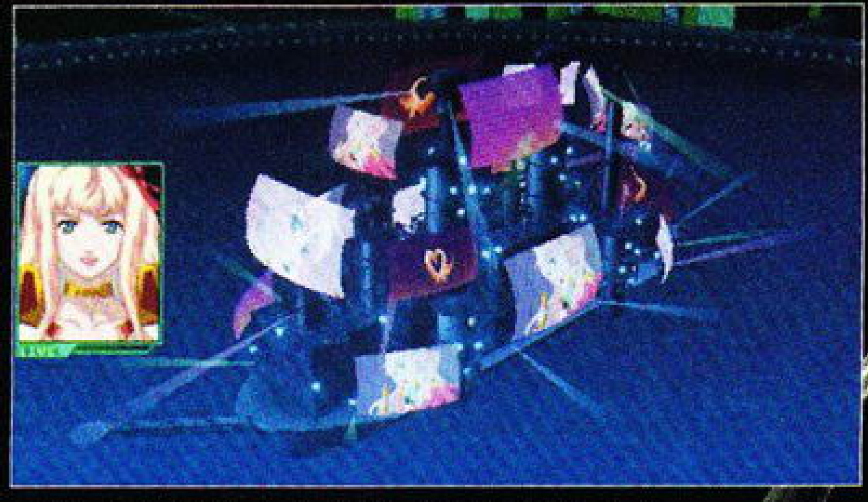
这个模式玩家应该比较熟悉，系列传统的剧情模式，根据时代的不同，玩家可以体验最初的MACROSS或者直接进入剧场版《超时空要塞F 虚空的歌姬》的世界。每一个时代中都会有特殊的战斗关卡，根据原作动画的长短，关卡的数量也会不同，一些经典的场面将在战斗中忠实还原。



▶动画中的场景将真实还原，代入感十足。

登场作品一览
AD2008——《超时空要塞ZERO》
AD2009——《超时空要塞》
AD2009——《超时空要塞 可曾记得爱》
AD2040——《超时空要塞 PLUS》
AD2045——《超时空要塞7》
AD2047——《超时空要塞7 银河在呼唤我》
AD2059——《超时空要塞F》
AD2059——《超时空要塞F 虚空的歌姬》
AD2091——《超时空要塞 II》





◀游戏中的战斗自然是充满了“热血”。



ハウンドバジュラ

剧场版《超时空要塞F 虚空的歌姬》登场的特种バジュラ。



文 铃 美编 NINA



全新的真实恐怖体验

几个月前，“《生化危机》系列”专门为3DS主机制作的作品《生化危机 启示录》曾经放出一些宣传片和图片，不过在那之后，这款颇受关注的作品就没有了消息，然而正当玩家猜测纷纷的时候，Capcom突然公布了关于本作的大量情报，目前本作的主人公已经确认为《生化危机》初代的金童玉女——克里斯与吉尔，剧情方面会展开全新的故事，而并不是系列之前某款（或几款）作品的移植版或合集版。凭借着3DS的强大机能，本作在画面和音效上的表现一定能让玩家们身临其境，下面就来看看都有哪些关于本作的最新情报吧！

3DS 生化危机 启示录 Resident Evil: Revelations	Capcom	动作射击
发售日未定	人数未定	美版
对应周边未定		价格未定
		对应玩家年龄：未定

故事背景

《生化危机 启示录》的故事发生在《生化危机4》与《生化危机5》之间，大概在2005年，克里斯与吉尔执行BSAA下达的任务命令，来到一艘豪华游轮上，调查出现的大量不明生物。

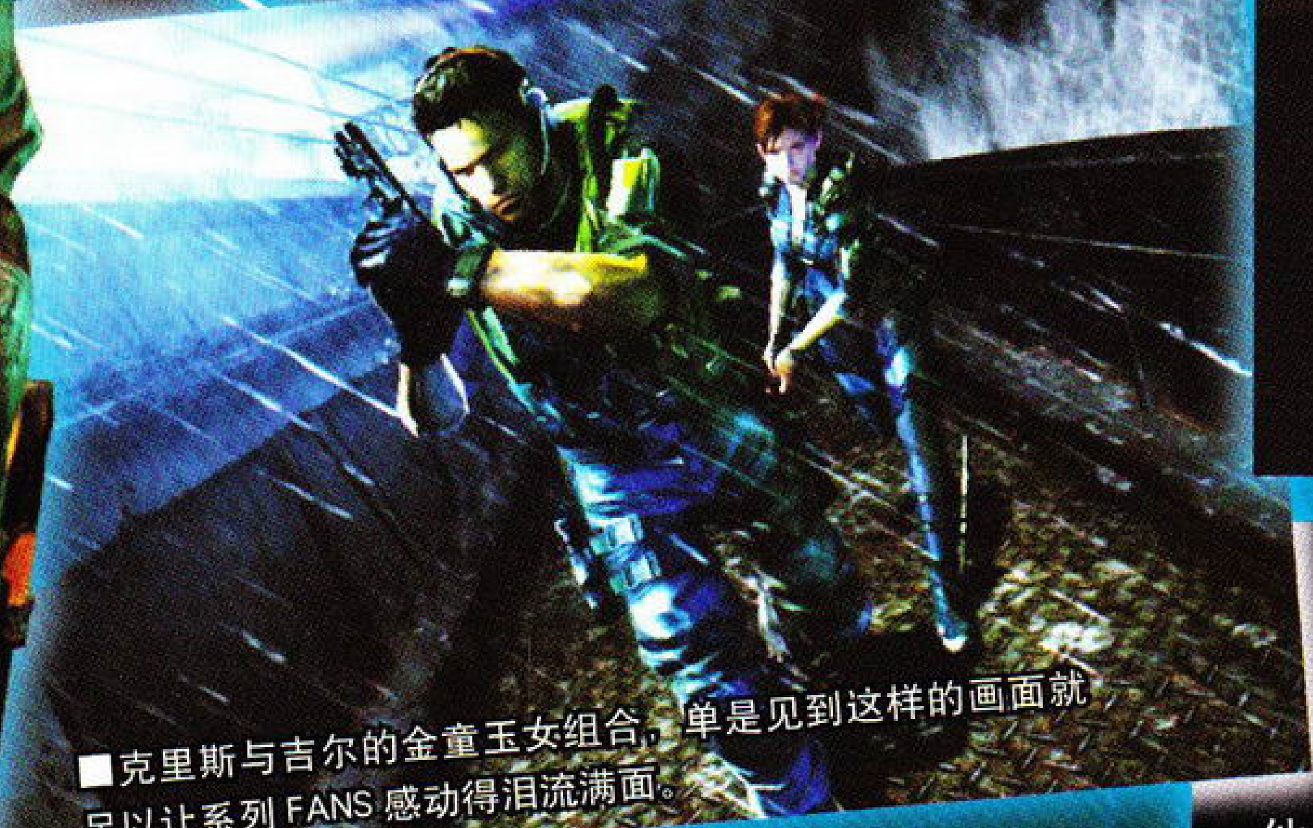


克里斯

《生化危机》初代的男主角，最近一次在“《生化危机》系列”作品中以主人公身分登场是《生化危机5》。克里斯有着丰富的战斗经验，无论是使用武器还是近身格斗都很在行。



■不知这次吉尔姐姐会增加哪些新的格斗招式。



■克里斯与吉尔的金童玉女组合，单是见到这样的画面就足以让系列FANS感动得泪流满面。



■站在雨中的吉尔，她看到了什么？

其他BSAA成员加入？

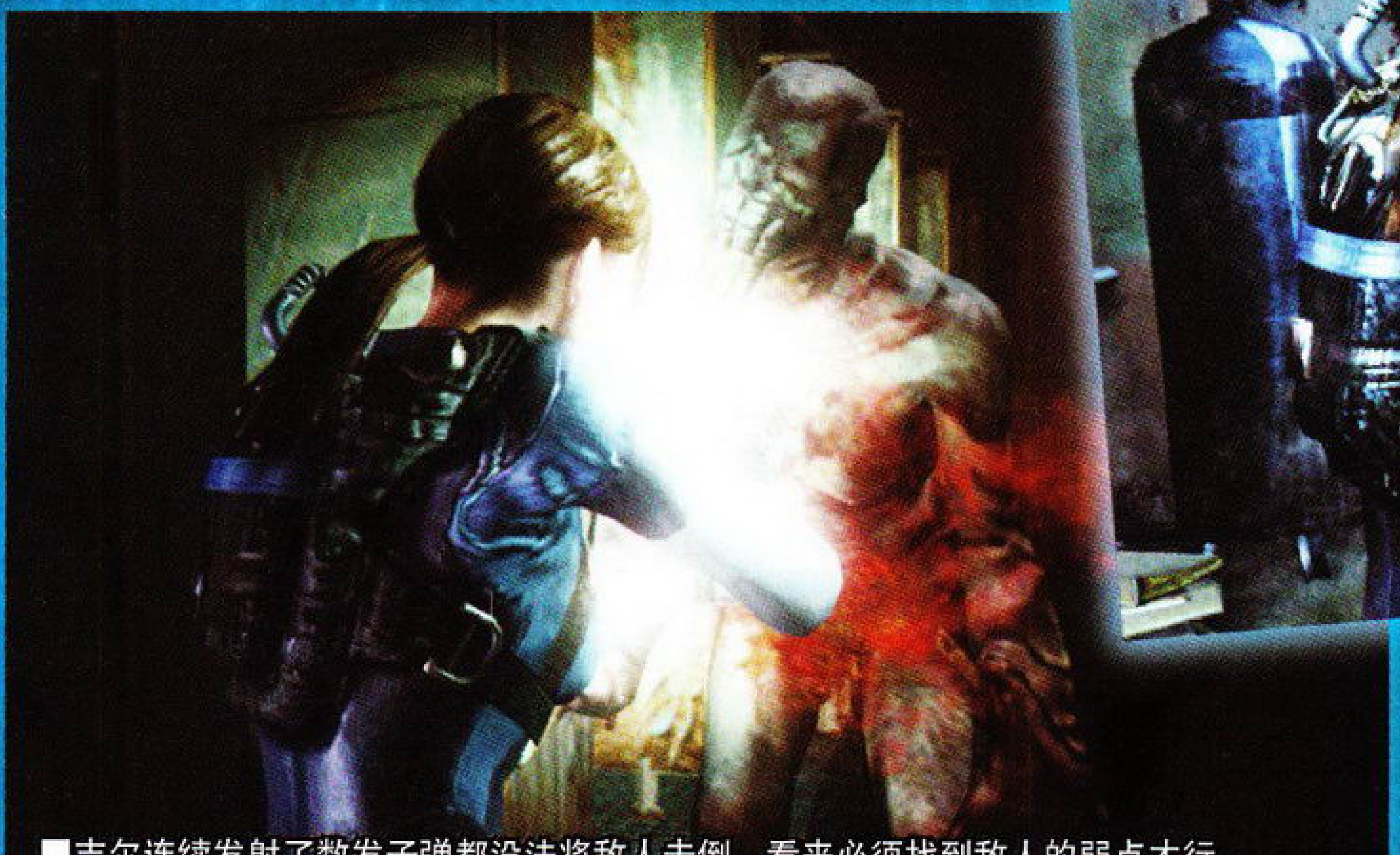
根据官方的说法，除了克里斯与吉尔之外，还会有其他的BSAA成员参与到本次的游轮任务中来，不知玩家是否有机会见到五代中的谢娃和约什，又或者说，官方会让一些原创角色登场？



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

焕然一新的恐怖感觉

不管是喜爱老《生化》中“原始”恐怖感的玩家，还是迷恋新《生化》中“生存恐怖”的玩家，都会被本作强调的“新生存恐怖”所吸引。由于本作发生的场景是在游轮上，许多地方空间就会相对狭小，这会给玩家一定的压迫感，再加上船舱内路口空前的多，玩家无法预知敌人会从哪个方向突然发动攻击，这显然符合老《生化》玩家对于恐怖的理解。另一方面，游戏中的敌人实力强劲，大部分的战斗都必须正面应对，而且玩家会明显感到武器与弹药的紧缺，这样的设定能让新《生化》的玩家跃跃欲试。


■吉尔连续发射了数发子弹都没法将敌人击倒，看来必须找到敌人的弱点才行。

▶从敌人的长相来看，发动攻击的方式似乎不止一种。

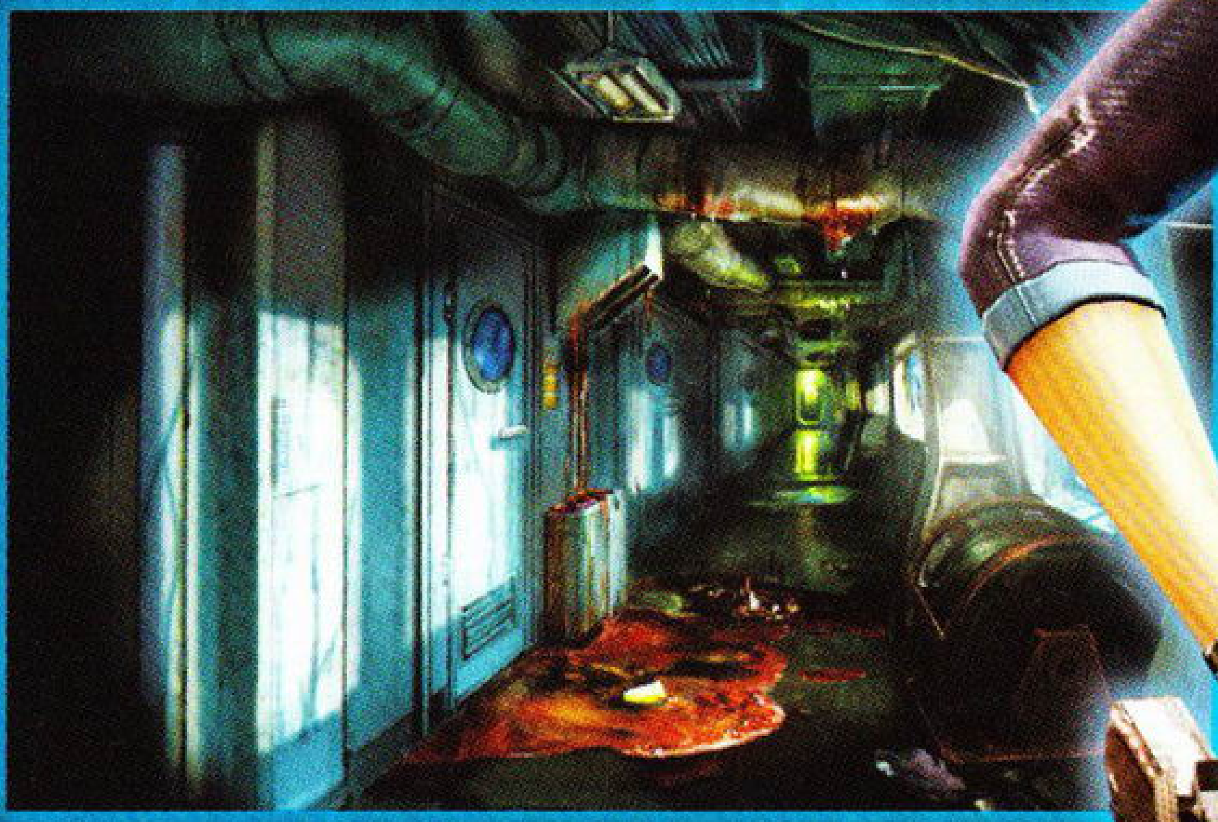


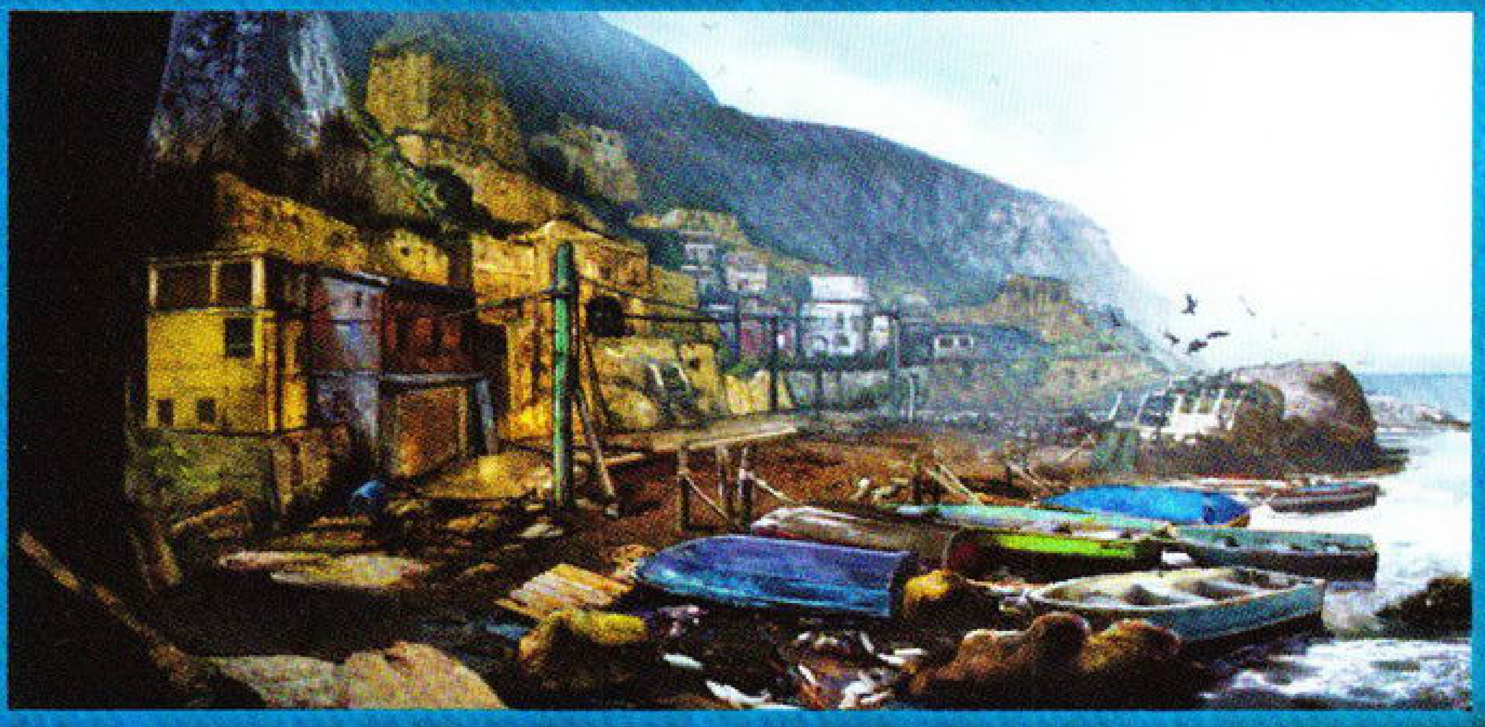


场景设定图公开

本作故事的展开是围绕着豪华游轮的，但这并不表示整个游戏就只有游轮这么一个场景。


▲这充满血污，脏乱不堪的地方，竟然是游轮的厨房，游轮上到底发生了怎样的惨剧呢？


▲大量鲜血通过管道的缝隙滴落在过道的地板上，单是看到这样的图片就令人不寒而栗，不知游轮上究竟隐藏着怎样的可怖生物。

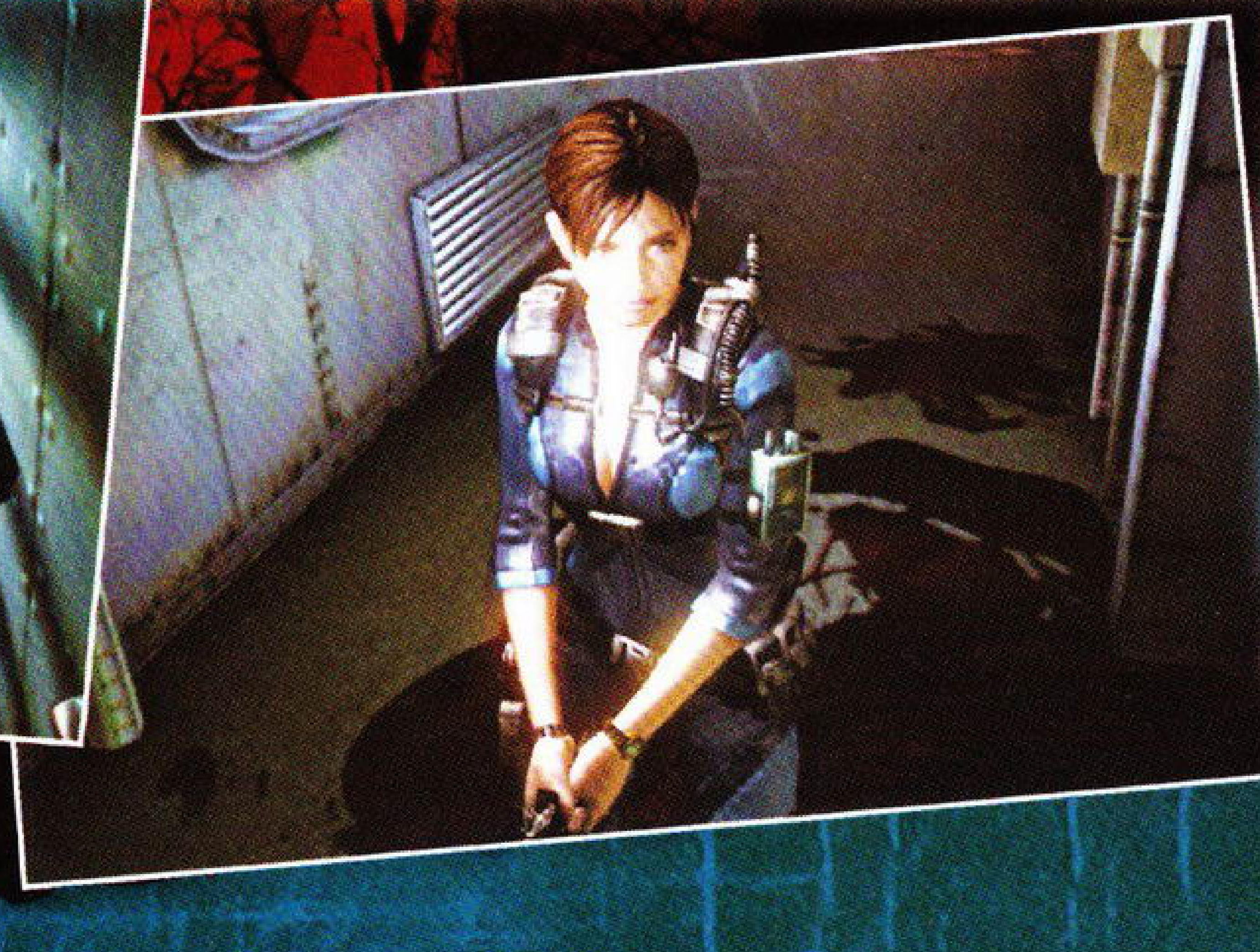

▲游戏的场景并不只局限于游轮上，这幅设定图就为我们展示了海边的某个小村落，但从图上并没有看到村子里的居民，难道这里也发生了什么生化事件？


▲坠机场面居然出现在了本作的设定图中，滚滚的浓烟从飞机残骸间冒出，看来有生还者的可能性很小。

新系统追加

据悉，本作会针对3DS的机能量身打造新的系统，除此之外就没有再过多地透露细节，看来玩家只能在脑海中构想自己心中的各种可能性了。




▲类似于这样的独特视角还不少，在部分岔路口会采用老《生化》的镜头运用方式吗，还是说这就是新系统的一部分呢？

吉尔

《生化危机》初代的女主角，最近一次以主人公身分登场是《生化危机3》，在《生化危机5》中也有重要戏份，并在追加DLC中以可使用角色登场。吉尔不仅身手敏捷，战斗能力出色，还擅长开锁。

文 铃 美编 NINA

RESIDENT EVIL THE MERCENARIES 3D

《生化危机 启示录》是3DS平台上公布最早的“《生化危机》系列”新作，不过它并不一定会成为3DS平台上第一款“《生化》系列”作品，因为另一款作品——《生化危机 佣兵 3D》震撼公开了。本作以大受玩家好评的佣兵模式为主要战斗系统，采用越肩视点的操作方式，囊括了系列数款作品的人气角色。目前该作的开发程度已经达到了70%，而《生化危机 启示录》的开发程度只有20%，也就是说，玩家们很有可能会优先玩到本作。



生化危机 佣兵 3D
Resident Evil: The Mercenaries 3D
3DS
Capcom
动作射击
美版
发售日未定
人数未定
价格未定
对应周边未定
对应玩家年龄：未定

前所未有的代入感！

联机对应

本作对应Wi-Fi，玩家们可以通过联机来协力进行杀敌，只要与自己的队友配合融洽，战斗起来会轻松不少。

克莱尔 Claire Redfield

身手敏捷，个性鲜明的女大学生



虽然拥有纤细的身材和甜美的相貌，克莱尔的个性却出人意料的坚强，同样经历过几场“生化”事件的她身手了得，完全不输给哥哥克里斯。

克里斯 Chris Redfield

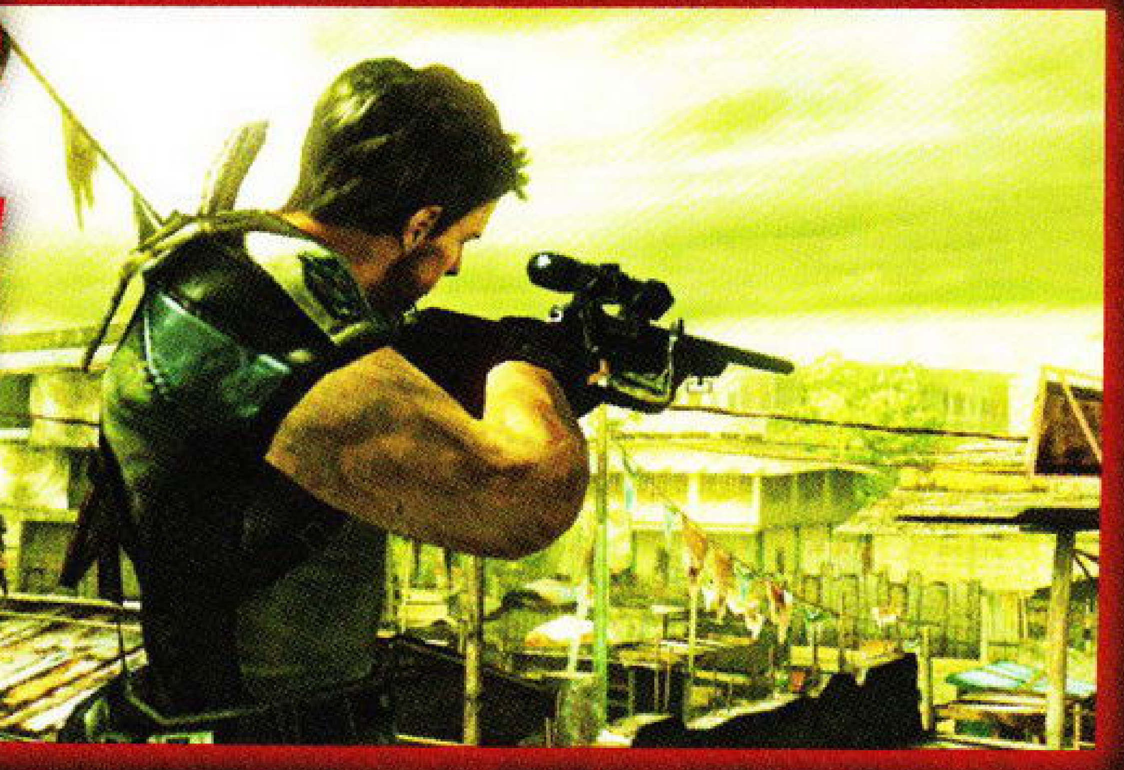
经历过数场「生化」事件洗礼，身经百战的勇士



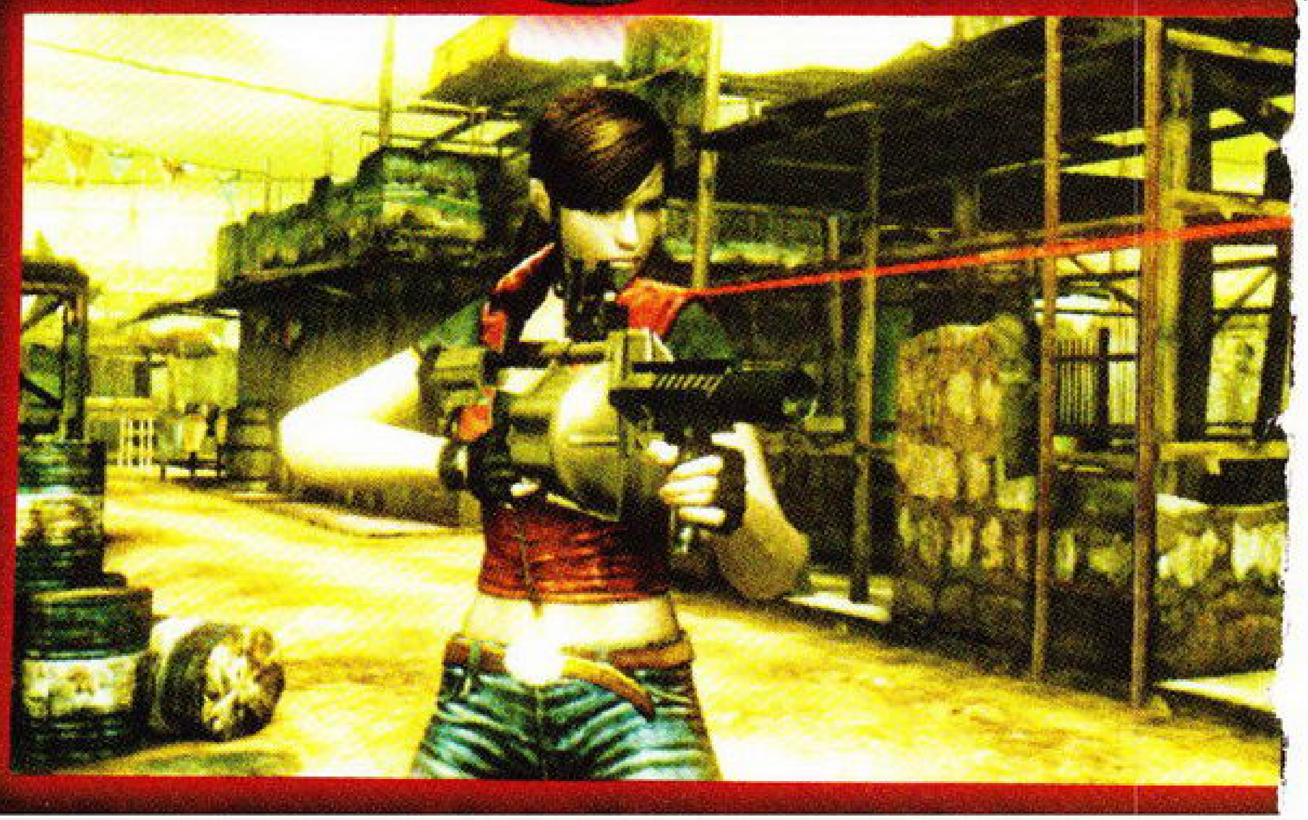
BSAA北美支部队员，在安布雷拉倒闭后，一直坚持与世界各地发生的生物兵器犯罪行为做斗争。



▲▼结合战场局势来选择适当武器是佣兵模式的战略法则，克里斯的武器配置中既有狙击枪又有手枪，远、近距离通吃。



▶除了标准配置的手枪，克莱尔还能使用像榴弹枪这样的重型武器，其实力不容小视。



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

克劳撒 Jack Krauser

全身都是武器，相当危险的人物





▲▶克劳撒使用的武器种类丰富，攻击力与防御力也都很高，是个适合新手使用的角色。不知本作中克劳撒的手臂能否变形。



在《生化危机 4》中登场的角色，里昂（《生化危机 4》主角）曾经的同事，身体十分强壮，是一位优秀的士兵。



◀▼玩过《生化危机 4》佣兵模式的玩家应该都对汉克的 TMP 和“扭头术”印象颇深，而本作的截图中更是出现了汉克赤手空拳的样子，难道汉克这次可以施展空手格斗吗？



神秘的「老朋友」再度参战 汉克 Hunk



虽然从未当过游戏的主角，但汉克的人气不亚于任何一名主角。他擅长格斗术，曾经独闯龙潭并成功执行病毒样本回收任务。



▶本作中，沙漏仍然是增加时间的重要方式之一。

▼从图中我们可以观察出，这应该是四代佣兵模式中的城堡地图。

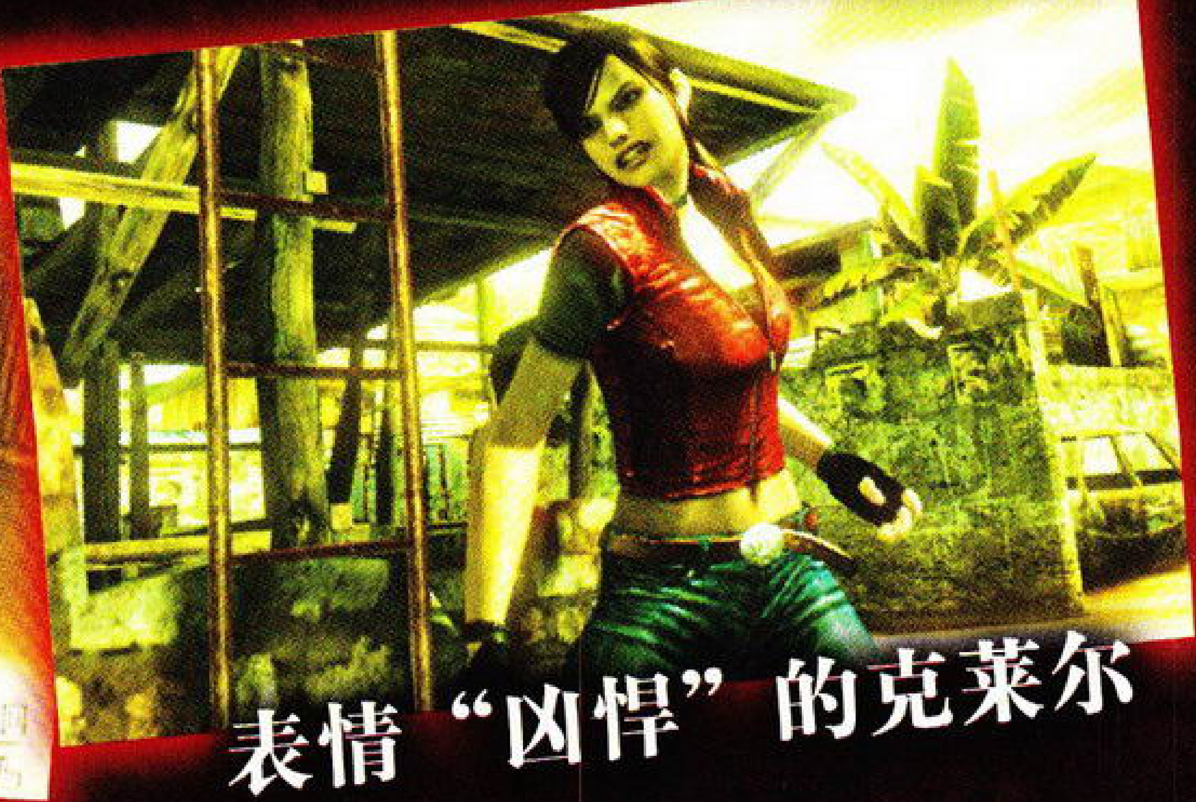




五代里的电锯男也会登场



将炸药桶引爆能够快速消灭敌人



表情“凶悍”的克莱尔



文 纱迦 美编 木仙

真·三国无双6	Koei Tecmo	动作
多机种 真·三国无双6		日版
预定2011年3月	人数未定	售价未定
对应机种为PS3、X360。日版为PS3独占。		

之前的报道中已经说过了，本作会增加大量新角色，这次会为大家带来诸多三国后期名将的报道，另外编年史模式也首次透露了情报，实在令人惊喜！虽然游戏素质还是未知数，但是至少目前的情报就已经够我们乐上一阵子了。不过大家最关心的X360亚版情报目前仍未透露，PS3玩家此刻可以笑而不语。另外，本作以确认会加入网络联机！



司马懿

声优：泷下毅

拥有足以匹敌诸葛亮的智谋的天才军师。本以为有了两个儿子之后，本作的司马懿会换一个造型，没想到他依然是驻颜有术。游戏中的司马懿自尊心极强，自从老对手诸葛亮死后便不把任何人放在眼里。

晋

晋势力剧情透露！



魏蜀吴三国鼎立之势形成之后，许多年过去了，那些曾经让司马懿殚精竭虑、全力以赴的好对手们都相继离开了人世。而放眼魏国之内，尽是一些不了解司马懿卓越才能的平庸之辈。对着这帮废物，司马懿一开始是失望，到后来变成了愤怒。

而且最令司马懿自豪的是，在他身后还有两个好儿子，一个是容姿典雅、才华横溢的长子司马师，另一个是奔放豪爽的次子司马昭。司马一族的影响日益扩大，反观曹魏一族自曹丕早逝之后，新立的魏帝明显缺乏手段。拥护魏帝的大臣们担心司马一族夺权，决心用非常手段将之铲除。吴蜀两国也借此机会大举进犯魏国。

但在此内外交困的局势之下，司马懿率领两个儿子，外加老将邓艾、郭淮，新锐诸葛诞、钟会等人，将内忧外患逐一平定。司马一族的声望也借此机会达到了顶峰，如今魏国已经成为司马懿的囊中之物，一个全新的势力——晋国就此崛起！





郭淮

声优：蒲田哲

郭淮是魏后期的名将，在对蜀的战争中屡立奇功，不过在《三国演义》里很少得到表现。游戏中的他是一名身患重病仍奋战在战场上的勇将。因为曾受过司马懿和夏侯渊的恩惠，对魏国忠心耿耿。

晋

小知识：名将的字

三国人物一般都有字，如关羽字云长，曹操字孟德，这里就为大家公开一下将在本作中出现的三国后期名将的字。注意马岱是没有字的，当然你要硬说他字丁琳我也没办法……

司马懿	仲达
司马师	子元
司马昭	子上
王元姬	－
郭淮	伯济
邓艾	士载
钟会	士季
马岱	－
姜维	伯约

©TECMO KOEI GAMES CO.,LTD.All rights reserved.



邓艾

声优：小原雅人

三国后期最有名的将领之一。患有口吃的毛病，但拥有卓越的军事才能。游戏中的邓艾也是一名军事天才，兴趣是看地图，利用地理环境从造各种战法，被司马懿相当看好。另外这造型和钟会相比还真是……

钟会

晋

声优：会一太郎

这位留着水岛宏发型的帅哥便是三国后期另一位大大有名的名将，原作中他和邓艾联手灭了蜀国，但随后与姜维密谋造反失败。游戏中的他自信心过剩，极度鄙视老将，对邓艾尤其有敌意。

晋

新武器大曝光

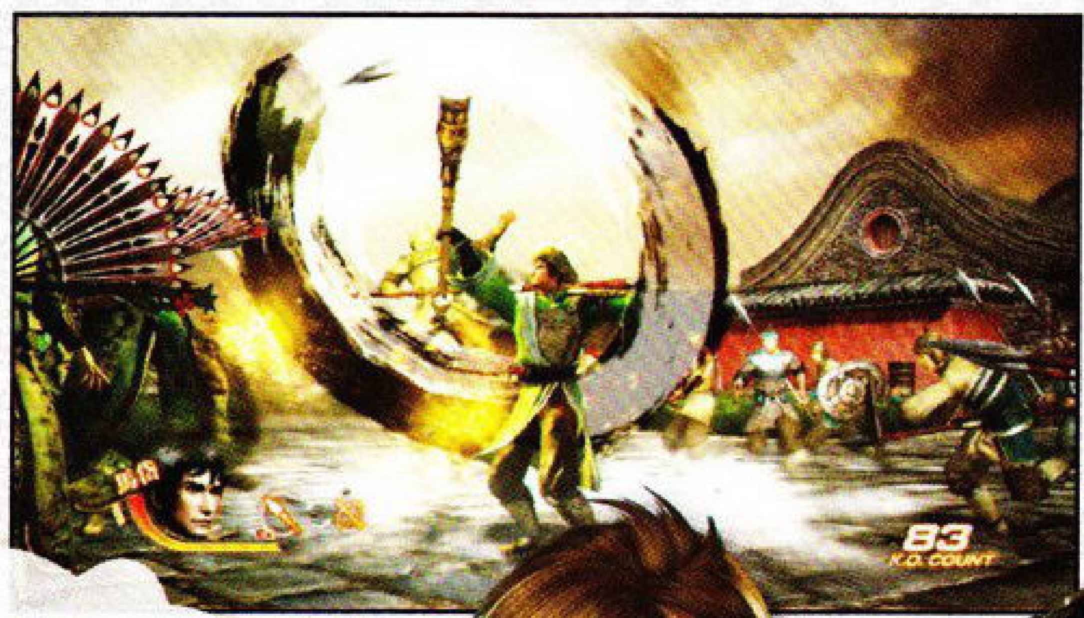
虽然这次人人都有几百种武器可换，但得意武器还是有的。此次公布的几个新角色都用的是新武器，让我们看到新作的无限可能。当然大部分武器和史实都没什么关系了。



连弩炮：郭淮的得意武器。既能当长兵器砍人，又能从尖端射出火矢，看起来和《战国无双》里的德川家康所使用的武器有些类似。

螺旋枪：邓艾的得意武器。简单地说就是长枪头上绑了个钻头，这样在突刺时威力倍增。豪爽大叔配强力钻头，果然钻头是男人的浪漫啊！

飞翔剑：外形很娘的钟会用的武器也很阴柔。飞翔剑一共5柄，平时背在身后，战斗时能飞出杀人，远近皆宜。令人想起了港片《碧血剑》里某公公的七绝旋风剑。



妖笔：虽说出身于西凉这个蛮荒之地，但不能妨碍小马哥用妖笔杀人。妖笔划出的轨迹能够产生爆炸，是非常华丽的武器。果然不愧是神笔马……岱。

初窥编年史模式

前面说过，本作的故事模式是按势力换人进行的，如果你想用一个武将从头打到尾，那么就应该选择编年史模式。编年史模式果然和过去分人物进行的无双模式不一样，编年史模式是在一张地图上进行，地图上都是六边形的格子，看起来有点像《大战略》。每个格式上的图标都不一样，其中既有表示战斗的格子，也有表示回复的格子，还有城镇这样的格子，进去之后可以和其他武将搞好关系。专用剧情什么的也是存在的，乐趣应该还是不小的，如果再像《帝国》那样加入结义、结婚这样的系统，想必也能让人沉迷其中了。

■吴国的名将丁奉已确认会登场！





马岱

声优：龙谷修武

马超的从弟，曾随马超一起大战曹操，失败之后辗转成为蜀国将领，在马超死后作为蜀国大将异常活跃，在《三国演义》里更是遵循诸葛亮的遗命用计斩了魏延。

姜维

蜀

声优：伯约

被称为麒麟儿的天才武将，文武双全，是诸葛亮的接班人。诸葛亮死后成为蜀国的头号大将，面对魏国的进攻苦苦支撑，蜀国灭亡之后还与钟会密谋一起反魏，最后兵败身死。

蜀

文 九兵卫 美编 木仙

拯救人类的最终武器——黑岩射手游戏化！



黑岩射手		Imageepoch	角色扮演
PSP	ブラック★ロックシューター THE GAME（暂名）		日版
	预定2011年夏	1人	5800日元
	无对应周边		

由画师 huke 的一张插画诞生出一首脍炙人口的初音歌曲，随后全面展开模型计划并推出 OVA 动画，而现如今又将化身游戏登陆 PSP 平台，这就是一个名为“黑岩射手”的虚拟角色。强大的人气推动 BRS 成为近年人气最高的动漫角色之一，她的成长轨迹令人不可思议。Imageepoch 以此为先锋正式进军 JRPG 产业，可见对 BRS 号召力以及游戏本身素质的自信，也让 FANS 充满期待。下面就让小编帮大家揭开本作的神秘面纱吧！

BLACK★ROCKSHOOTER THE GAME



黑岩射手

以兵器身分登场的黑岩射手与动画版的设定既有相似也有不同之处，BLACK★ROCK SHOOTER（简称 BRS）到底潜藏了何种能力、又是以怎样的意识展开行动，一切的未知与疑问都像她深邃的眼瞳一般深不可测。

★地球存亡危机

本作的舞台设定为公园 2051 年的地球，2032 年发生的外星人入侵之战，人类的家园被破坏殆尽，关乎种族存亡的幸存者们，已和这些至今不明来历的敌人抗争了 19 年之久。集合了人类全部智慧的最终兵器——黑岩射手诞生之时，也是地球濒临存亡的最后一刻。全世界仅剩下 12 个人，BRS 能否从敌人手中拯救人类，游戏的故事便带着这样的悬念揭开了帷幕……



▲ BRS 对于自身的立场浑然不知，纵使对方为创造自己的人类。

◀眼神中透出寂寞与凄凉的 BRS 站在废墟之上，她的命运只有不停地战斗。





©Imageepoch

★最终兵器觉醒

在长年的战斗中，民间军事公司组建了名为“地球联合战线（UEF）”的精锐作战部队，这支部队不仅掌握着人类最先进的技术，甚至还成功识别了外星人的武器与智能并加以运用，黑岩射手 BRS 便是由 UEF 开发的最终最强兵器。到底这种“以毒攻毒”的战术能否奏效，全看玩家在游戏中的操作与发挥。



◀本作的战斗部分以射击的方式进行，左下角显示玩家的 HP 值以及武器的过热程度



◀游戏中的 BRS 还原度很高，各种细节以及机械设定都做得极为精致。



▶“使者”在游戏中类似 BOSS 般的存在，其他成员的情报暂时还未公开。

★拥有未知技术与智慧的外星人

在游戏的世界中向地球发起侵略的是一种拥有极高文明的外星人，以及数名类似人形的“使者”。它们的战斗武器与工具，是融合了未知技术的高智慧机械，在协同者的指挥下可以发动集团式攻击，所到之处皆被夷为废墟。





CNRT

CNRT 是体型为黑岩射手数倍的变形机械，身体可以收缩为四方体并进行突进攻击。CNRT 胸口的突起物是一个可以高速旋转的钻头，能够将前方的一切目标粉碎。



第5使者 娜菲

娜菲是统领所有机械的“使者”之一，手臂上固定着威力巨大的铳枪。楚楚可怜的少女外表之下，是一颗残酷且冷漠的内心。在对话中，她将黑岩射手称为“GRAY”，似乎是受某人的命令前来与 BRS 接触。



■City Eater 宛如庞大的移动城堡，让人叹为观止。

City Eater

“City Eater”是一种可以将人类赖以生存的城市整个吞并的超巨型机械，因而又被叫做“城市吞噬者”。虽然看似笨重，但它们的机身两侧却长着如同“羽翼”一般的翅膀，可以在低空移动盘旋。面对破坏力如此惊人的巨大机械，黑岩射手似乎显得有些身单力薄……

全世代高达在此集结

新世界战争即将打响



“《SD 高达 G 世纪》系列”是由 NGBI 公司出品的经典策略类游戏，其最大特征和《超级机器人大战》一样，都是让不同作品中的角色和机体汇集一堂，让玩家体验到梦幻般的对决。过去几款最新作曾在 PS2 和 Wii 平台上推出，随着 PS2 慢慢淡出玩家们的视线，具备高画质与便携性的 PSP 便挑起了前辈的重担，将《G 世纪》的魅力继续发扬光大。系列最新作《G 世纪 世界》不仅在前作《G 世纪 战争》的基础上追加大量新机体，游戏系统也同时获得了进化，流程架构更将带给系列玩家耳目一新的感觉。下面就让我们一起看看，本作有什么出彩之处吧！

文 洛克 美编 NINA

SD高达G世纪 世界	NBGI	策略
多机种 SDガンダム Gジェネレーション ワールド		日版
2011年2月24日	1人	5800日元
对应机种为Wii及PSP		

50 部登场作品

《机动战士高达 UC》是一部以 U.C. 时代（宇宙世纪）为时代背景的小说，后被改编成 OVA 动画。以地球联邦军的绝密计划为主线，描述新吉翁和地球联邦之间为争夺“拉普拉斯之箱”而再掀战火的故事。游戏中将收录原作 OVA 中的前两话内容。

本作收录作品一览（全 50 部）

机动战士高达	倒 A 高达
MSV	机动战士高达 SEED
MSX	机动战士高达 SEED ASTRAY
机动战士高达 MSIGLOO 一年战争秘录	机动战士高达 SEED X ASTRAY
机动战士高达 MSIGLOO 默示录 0079	机动战士高达 SEED DESTINY
机动战士高达 第 08MS 小队	机动战士高达 SEED C.3.73 观星者
机动战士高达外传 苍蓝宿命	机动战士高达 00（含第 2 季）
机动战士高达 0079 吉翁前线	剧场版 机动战士高达 00 先驱者的觉醒 NEW
机动战士高达外传 宇宙、闪光的尽头	SD 高达 扭蛋战士系列
机动战士高达 0080 口袋中的战争	SD 高达 GX
机动战士高达战记 U.C.0081 NEW	机动战士高达 基连的野望 NEW
机动战士高达 0083 星尘回忆录	机动战士高达 交叉尺度 为即将死去的人们祈祷
Advanced of Z 在提坦斯旗下	机动战士高达 战场之绊
机动战士 Z 高达	SD 高达三国传
剧场版 机动战士 Z 高达	G 世纪原创作品
Z-MSV	
高达前哨战	
机动战士高达 ZZ	
机动战士高达 逆袭的夏亚	
CCA-MSV	
M-MSV	
机动战士高达 UC	
机动战士高达 闪光的哈萨维 NEW	
机动战士高达 F90	
机动战士高达 影子方程式 F91	
机动战士高达 F91	
F91-MSV	
机动战士海盗高达	
机动战士海盗高达 · 骷髅心	
机动战士海盗高达 · 钢铁的 7 人	
机动战士 V 高达	
机动武斗传 G 高达	
新机动战记高达 W	
新机动战记高达 W 无尽的华尔兹	
机动新世纪高达 X	

《机动战士高达 UC》率先参战！！

《机动战士高达 UC》是一部以 U.C. 时代（宇宙世纪）为时代背景的小说，后被改编成 OVA 动画。以地球联邦军的绝密计划为主线，描述了为争夺“拉普拉斯之箱”而再掀战火的故事。游戏中将收录原作 OVA 中的前两话内容。



ユニコーンガンダム RX-0 独角兽高达

机师：巴纳吉·林克斯

“UC 计划”开发而成的新人类专用 MS，通过特殊操作可变形为毁灭模式，机体性能将得到飞跃的提高。机体编号“RX-0”有着回归原点与开拓新时代的双重意义。





独角兽高达 毁灭模式

游戏中同样存在毁灭模式的设定。满足一定条件后就能使独角兽高达变形，并爆发出惊人的威力。

© 创通 · サンライズ © 创通 · サンライズ · 毎日放送

《高达00》第二季全力介入！！

由于前作《SD高达G世纪 战争》发售时，《高达00》的第二季才刚刚播放，因此前作只收录了00高达的系列机。而本作将收录大量来自《高达00》第二季机体。此外，《高达00》剧场版机体亦将首度参战。





GN-0000 00高达
ダブルオーガンダム

机师：刹那·F·清英

由天人武装组织制造的第四世代MS，同时搭载初代高达和EXIA的太阳炉，可以通过和Raiser合体拥有更高的机动性。本作的00高达加入Trans-AM系统，可以在短时间内发挥平常3倍的性能，同时漂浮在机体周围的GN粒子会让机体亮起紫红色的光芒。



GNT-0000 00量子型
ダブルオーケアンタ

在剧场版中登场的机体，是00高达强化模组（00 Raiser）的后继机，是专为刹那开发"真正变革者的专用机"。机体搭载2个用于双重动力系统而新开发的太阳炉。



GNX-U02X 豪杰式
マスラオ

机师：Mr·武士道

联邦作为次世代机型所开发的试作机，虽然机动性极强，但会对驾驶员造成相当大的负担。和00高达一样属于近战型机体，该机日文原名写作汉字"磨修罗生"。



《SD高达三国传》参战决定！！

《SD高达三国传》以四大名著之一的《三国演义》为题材改编，同时也是BB战士20周年的纪念作品。历代的高达全部化身为三国乱世的武将驰骋沙场，继漫画和模型推出后，同名动画也于2010年4月开播。



▲来自《三国传》中的4台机体比较特殊，他们通常以驾驶员的身分搭载机体。当搭乘自身的专用机后，可以使出各自专用的必杀技。

新要素"世纪中断"

《G世纪 战争》中存在名为"故事中断"的系统，在关卡中满足一定条件，非原作的机体就会介入玩家所在的战场，而本作中出现的"世纪中断"系统是否会有什么相似之处？这就要等待官方的下一步情报了。

依然保留的要素



驾驶员培养

▲除了开发机体外，玩家还能对驾驶员进行培训，每个驾驶员都能通过使用能力点提升相关能力，由于初期的能力点相对有限，玩家需要根据实际需要合理分配。



机体开发

▲机体开发一直是《G世纪》系列的核心内容，通过设计图玩家可以把不同的机体组合成更强的机体，从而提高自己队伍的战斗力。本作不但也很好地继承了系列一直以来的开发系统，还可以通过"全设计"指令将可以设计的机体组合全部登陆在生产列表上，让设计机体的过程更加方便。



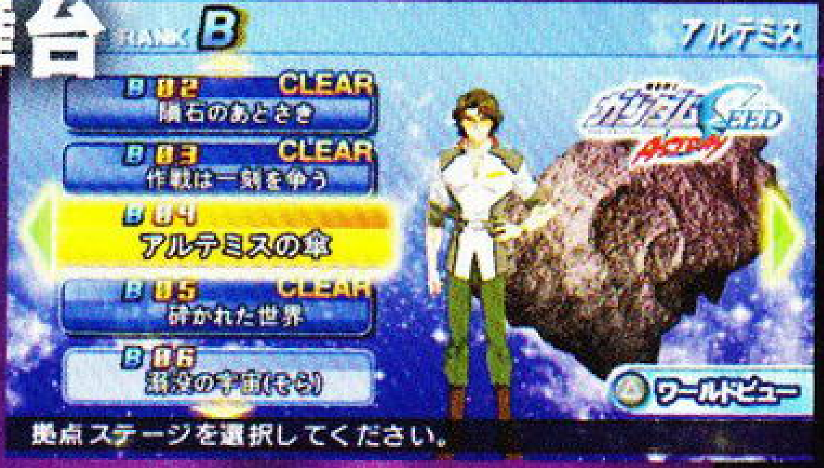
新吉恩从阿纳海姆公司抢走的机动战士，由于独角兽高达是经新安州的资料开发而成的，两者可以说是兄弟机的关系，其驾驶员弗尔·弗朗托被人称为"夏亚的再来"。

MSN-06S 新安州
シナンジュ

机师：弗尔·弗朗托

全新的舞台

为了更好地还原剧情，在之前的作品中，每个作品都有其独立的剧本。而在本作中，所有作品都被归并到名为"G世纪世界"的舞台，玩家将要在这世界里游历各款作品中的著名场景。当玩家成功完成关卡后，新的关卡就会随之开放。





极具珍藏的豪华特别版！

本作的限定版可谓极具收藏价值，其中将收录由福井晴敏执笔，描写"赤色彗星"夏亚在UC历史中变迁心情的剧本"赤之肖像"，而夏亚的声优池田秀一也将在收录的DVD中朗读台词。除了赤之肖像外，提前预约本作的玩家还可以获得月刊《高达Ace》为迎接创刊周年纪念而推出的《SD高达G世纪》约200页的原创合辑漫画。



新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

栏目主持 九兵卫&星夜

前段时间NDS平台的日式游戏新作比较平淡，而随着《二之国》和《风来的西林5》的发售，广大NDS玩家又该忙碌起来了。元旦过后，《沙加3》以及《逆转检察官2》也将是非常值得关注的新作，我们将随时为大家带来最新的游戏情报。



圣诞节还没到，欧美的年末大作潮就已经结束了。不过在我们迎接春节时，将会赶上同样精彩的春季大作潮。2011年春季PS3弹药充足，独占大作和跨平台大作都不少，这次要跟踪报道的是其中两款重量级作品。



NDS SE于12月13日宣布，全面进化的《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2专家版》将在2011年3月31日发售，售价4440日元(含税)。游戏将在今年4月推出的前作的基础上加入新的怪物，配合、育成以及对战要素也将大幅强化，对喜欢此类游戏的新老玩家来说是个值得期待的消息。

PSP 《世界传说 光明神话3》近日公布了四名新的参战角色，分别是来自《薄暮传说》的弗林、《深渊传说》的娜塔莉亚、《仙乐传说》的椎名以及《心灵传说》的辛格。NBGI将本作的发售日定为2011年2月10日，制作小组表示本作的开发进度已经达到85%。同期上市的《梦幻之心 携带版2 无限》将是游戏的最大竞争对手。

PSP 每年都会推出大量动漫改编游戏的NBGI日前将新的目标锁定为时下正在热播的新番动画——《驭星者》。PSP版游戏以动画原作的剧情为基础，主要角色都会在本作中悉数登场，根据玩家对话分支的不同选择，游戏的流程也将向着不同的的方向发展。值得一提的是，本作还将有一个原创的交流模式，玩家可以将PSP纵持并与游戏中的角色展开亲密的交流。

紧急速报

沙加3 时空之霸者 光明之影

NDS 角色扮演 ■サガ3 时空の霸者 Shadow or Light ■日版 ■Square Enix ■预定2011年1月6日发售



继去年在NDS平台上推出《沙加2 秘宝传说 命运女神》后，在1991年于GB平台上发售的《沙加3 时空之霸者》也将复刻到NDS平台，其原作是GB平台上"沙加三部曲"的完结篇，由于"《沙加》系列"的制作人河津秋敏当时正在全力制作《浪漫沙加》，因此本作交给了其他团队负责。虽然更换制作人导致本作的一些理念和前作有较大差异，但游戏中跨越时空的壮阔旅程还是带给玩家深刻的印象。经过完全重制后的本作究竟会有哪些变化呢？下面就让我们一起看看这款经典作品的相关情报吧。

种族系统

"《沙加》系列"的一大特点便是能力区分鲜明的种族系统，每个种族都有其擅长的领域，例如超能者的物理攻击较低但魔法攻击出众，适合在团队中担任使用魔法进行群体攻击的角色。本作在前作的基础上加入了兽人和改造人两大种族，下面就让我们一起看看这些种族的区别。

人类： 擅长运用刀和长剑，虽然成长值平均，但能习得所有武器的特技，是战场上的多面手。

超能者： 擅长使用魔法、弓和细剑，魔力值高，可以使用群体攻击魔法快速清理杂兵，只有超能者能够习得新魔法。

机器人： 能够使用火器、枪炮，防御力、HP较高，不容易进入异常状态。由于机器人是通过更换装备来提升能力的，因此在后期会出现能力提升较慢的缺陷。

怪物： 不能使用武器或魔法，只能使用固有技的种族。吃下敌人遗留下的肉后会发生变化，有时可以变成强力的怪物。

改造人： 擅长用大剑和斧这类重武器，攻击力、HP较高。根据装备品的不同，数值也有少许变化。

兽人： 擅长使用体术和长枪，敏捷和魔力较高。从怪物变化而来的情况下，能够继承怪物的能力。

时间系统

本作的主题是穿越时空展开的壮阔冒险，时间自然由始至终贯穿在游戏里。"时间装置(タイムズ・ギア)"是本次战斗的关键要素，利用该装置，玩家可以呼唤出其他时空中的自己协助战斗。想要使用该装置的必须收集"时间装置点数"，该点数显示在上屏幕中的时空槽内，惟有活用时间装置的能力才能使战斗更加轻松。



▲上屏幕中紫色的槽便是时空槽。



■召唤过去的自己，让该名角色在本回合再次行动。



■呼唤未来的自己，让该名角色使用所装备武器的最强技，给予敌人痛击。



▲召唤现在的自己，让敌方单体的时间停止，己方与同伴一起攻击，对敌人造成极大伤害。

时间分支系统

当时间装置点数积累到一定值后，在事件中就会出现各种各样的选择肢，而根据玩家选择的不同，之后的发展也会发生变化，这就是"剧本、同步、系统(简称SSS)"。剧情发生变化后，得到的报酬也会有所不同，其他方面的差异也有很多。





▲由于时空不同，即使是同一个角色，其外貌也会发生变化。

连携与连携升华

战斗中上屏幕左下显示的就是敌我双方的行动顺序，玩家所控制的角色们使用的武器、特技会让角色的敏捷值发生变化，武器和特技一旦改变，行动顺序也会即时地发生改变。当我方角色行动顺序相连时，就可以使用"连携攻击"，连携攻击对敌方会有追加伤害，而获得的时间装置点数也会增加。在连携中，部分特技还会发生变化，即"连携升华"，一些特技和魔法攻击范围与攻击力会有所增加。需要注意的是，如果敌人的行动顺序相邻，它们也会发动连携攻击，因此在战斗中玩家需要改变自己的行动顺序来掌控战局。



杀戮地带3

PS3 主视角射击 ■Killzone 3 ■SCE ■美版 ■预定 2011 年 2 月 22 日发售

280米巨型作战兵器震撼降临!



［文：星夜］

随着游戏发售日的临近，《杀戮地带 3》近期公布的新情报越来越令人兴奋。在本作中将会出现一些具有超大迫力的庞然大物，比如高达 280 米的移动堡垒 MAWLR，它的设计灵感来自……跳蚤！你可以想像一下，如果战场上出现了一只 280 米高的跳蚤，将会是何等壮观？



■对付这种庞然大物就要使用本作的最强武器——能同时发射多枚火箭弹的WASP。

Guerilla Games 的 Herman Hulst 表示 MAWLR 是一个结构极其复杂而细致的四足巨型作战兵器，细节的丰富度相当于《杀戮地带 2》的整个关卡。因为 MAWLR 的体型过于巨大，与他作战时，没有哪个地方是安全的。它会把你前面当作掩体的墙壁一下踩得粉碎，你要不断保持高速移动状态与之周旋。要打倒 MAWLR，关键是要找到它的"罩门"——那就是它的主火炮发射之后会发出红光的冷却口，在这个时机找到最佳位置，然后使用 WASP 同时朝通风口发射数枚火箭。将其冷却设备摧毁后，MAWLR 就像一只被拔了牙的猛兽。这时坐上 Intruder，用急射机枪摧毁 MAWLR 身上的无数个小炮台，一阵狂轰滥炸之后，这只"巨兽"终于倒地。



■将MAWLR的冷却装置摧毁之后，它就基本上失去了战斗力，这就是你用上所有武器，反守为攻的时机。

质量效应2

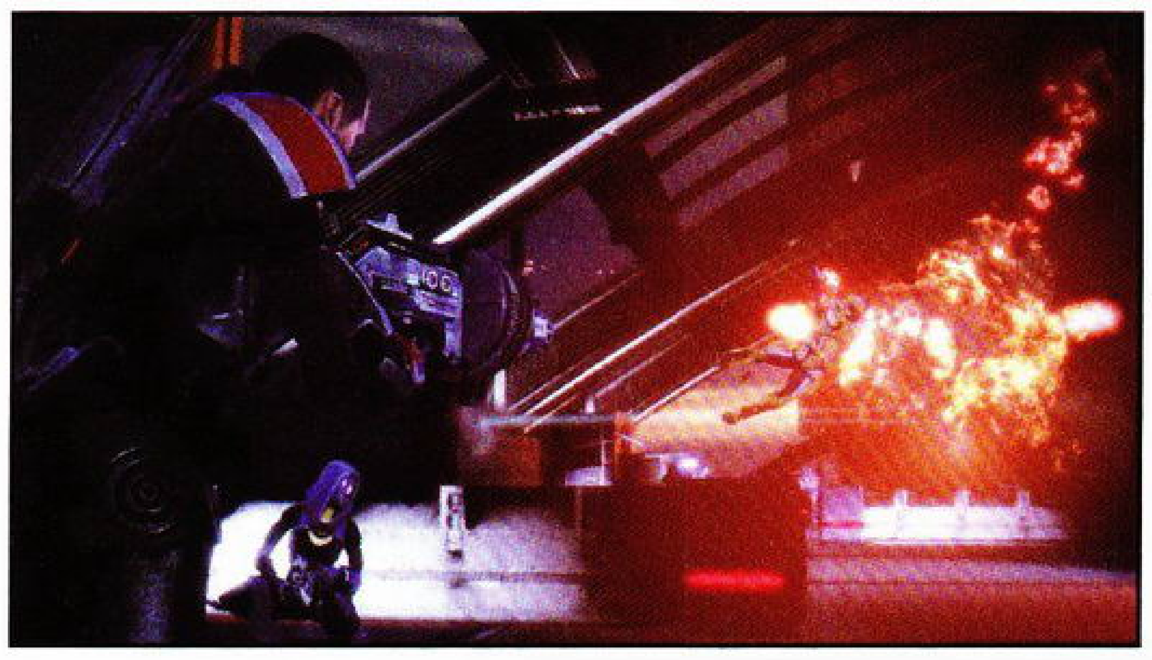
PS3 动作角色扮演 ■Mass Effect 2 ■EA ■美版 ■预定 2011 年 1 月 18 日发售



■由于使用了三代的引擎，本作画面会有所强化。

X360 上媒体综合评分最高的 RPG《质量效应 2》终于要登陆 PS3，本作不仅会增加大量新内容，而且根据最新情报，PS3 版使用的是《质量效应 3》的引擎，也就是说在三部曲终结篇到来之前，PS3 玩家就可以率先体验到新引擎带来的画面进化。

由于第一作的版权归微软所有，所以无法推出 PS3 版，为了让 PS3 玩家了解前作的剧情，EA 会通过动态漫画的方式将前作的故事浓缩成 15 分钟的剧情片段。这是由 BioWare 与专业漫画公司 Dark Horse 联合制作的，由主角 Shepard 以画外音的方式讲述之前发生的故事。在故事的讲述过程中，还有一些重要时刻，玩家要做出选择，并因此影响到故事的发展，而这会影响到《质量效应 2》游戏正篇的剧情走向。



由于 PS3 版使用的是《质量效应 3》的引擎，因此画面会更精细，贴图更加清晰。而且因为 BD 光碟的大容量，所有内容都装在一张碟里，不需要像 X360 版一样换碟。之前通过 DLC 方式提供的内容也都直接收录其中。



■《质量效应》第一作的剧情将会通过动态漫画的方式收录于本作之中。

［文：阳光成员 清国清城］

使用三代引擎强力打造的PS3移植版

尸横遍野

多机种 主视角射击 ■Bodycount ■Codemasters ■美版 ■预定 2011 年夏季发售

对应平台为 PS3、X360

［文：阳光成员 清国清城］



■呼唤空中打击，对地面进行空袭。

《尸横遍野》是 PS2 晚期名作《黑煞》的精神续作，玩家扮演的是神秘组织"Network"的成员，专门参与联合国与一些国家政府不愿插手的战争冲突。在最近公布的 DEMO 中，玩家的行动目标是一个拥有高科技装备的组织。本作的军医与拾荒者这两种职业也首次出现。军医能将倒下的同伴救活，而拾荒者能收集从敌人身上掉落的"蓝色情报"，这相当于本作的现金，可以用来升级武器以及呼唤空中打击。

本作非常注重对掩体的利用，躲在掩体背后时，还可以移动类比摇杆探出头来，对敌人进行精确的瞄准射击。多数掩体可以破坏，所以要经常在掩体之间跳跃转移。不过不会出现整栋楼或者整座高塔被炸塌的情况。本作带给玩家的是一种街机游戏般的简练与爽快感，将会有一种射杀连续技系统，根据玩家的连续杀敌数会有可观的奖励。本作原本采用的是以健康包回复体力的系统，但是后来改为休息一段时间后自动恢复，以确保游戏的流畅快节奏。游戏的关卡结构也比较直接，界面中也有箭头指示前进方向。本作的画面风格多样，每个关卡都有截然不同的感觉，从未来派的地下世界，到华丽的东方都市，每一关都带给玩家全新的游戏体验。

彻底释放破坏快感!



■爆炸场面无处不在，多数掩体均可破坏。



■本作强调的是街机游戏般的战斗快感。

二ノ国 漆黒の魔導士



文 苍穹 编 奈落 美编 木仙

攻略透解 GUIDE THROUGH

二之国 漆黑的魔导士	Level-5	角色扮演
NDS 二ノ国 漆黒の魔导士		日版
2010年12月9日发售	1人	6800日元
对应魔法指南书"《魔法大师》"		对应玩家年龄：全年龄

作为NDS平台年末最后的原创RPG大作，《二之国 漆黑的魔导士》的内容非常丰富，虽然主线流程并不算长却让人意犹未尽，大量的支线和任务再加上350余种心之战士足以让玩家投入大量的时间。本作与同捆发售的"魔法大师"关系非常紧密，可能不少玩家面对谜题和任务都无从下手，本攻略将献上所有魔法符文笔顺图解！

《二之国》大攻略

第二国度漫游指南



系统详解

菜单介绍

在游戏中按下X键便能调出如九宫格般的菜单，其中的众多功能都是随着剧情慢慢开启的。下面先做一个简单介绍，重要的系统会在后面单独进行讲解。另外在此界面下按Y、SELECT和START键还将分别进入魔法、设定和存档界面。

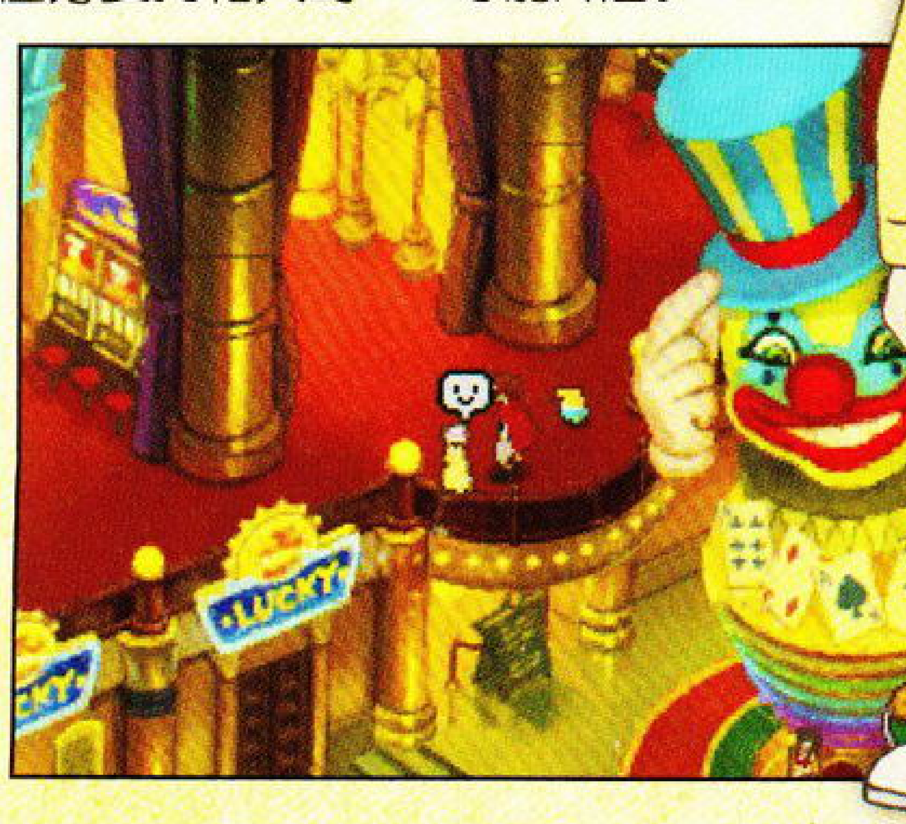
1.アイテムポーチ：道具袋，可以查看、使用以及丢弃道具；2.合成なべ：合成锅，合成的方式有两种，左为根据从NPC处得到的配方（レシピ）直接合成，右为利用手头的素材自行尝试合成，合成失败的话素材是不会消失的；3.トレビン：碎片瓶，用于收纳得到的心之碎片；4.そうび・リンク：装备・链接，可以更换队员的装备，人类角色的武器和防具会根据剧情自动强化，无法随意更换，而心之战士在与装备进行链接后有机会获得不同效果的特性；5.育成カゴ：育成箱，随队的心之战士都容纳在箱中，玩家在这里可以与它们增进感情；6.いれかえ：变换队列，队伍中最多能容纳12名角色（特定剧情过后可以扩充候补成员，但它们无法获得经验），但能上场战斗的只能有3名；7.クエストノート：冒险笔记，可以查看主线剧情和任务委托的情况；8.おしえてストーン：内有四项栏目，从上到下分别是教程指南、心之战士图鉴、迷宫列表、冒险项目确认；9.能力ルーペ：能力放大镜，用于查看角色们的能力和特技等。

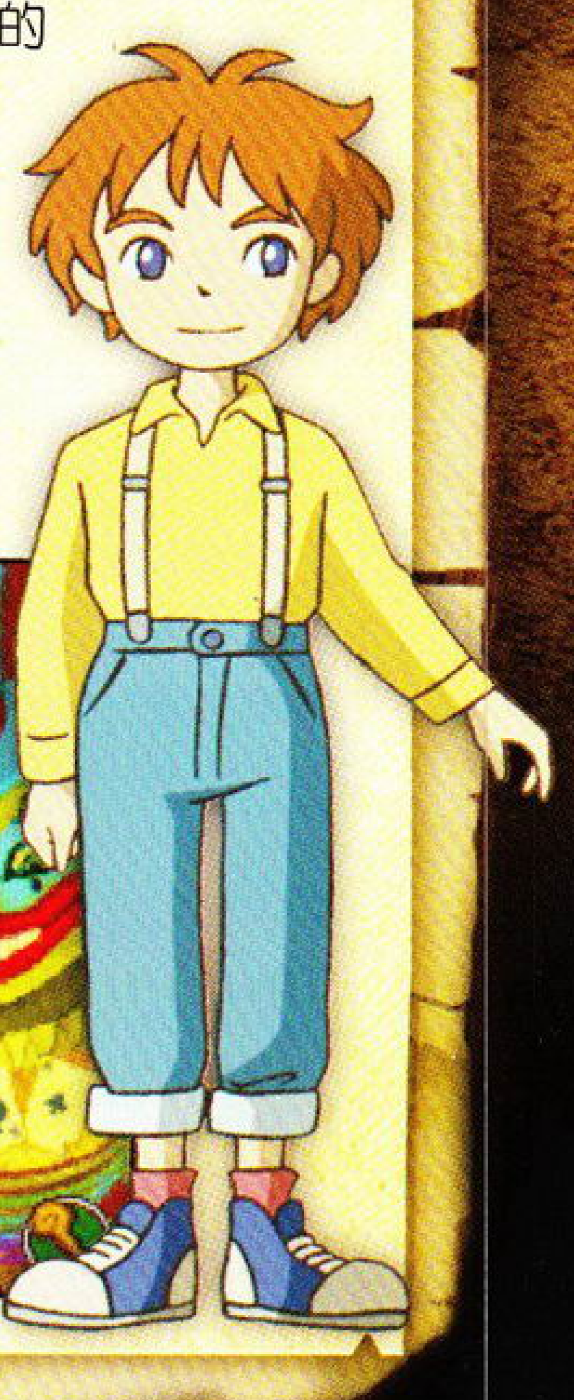


场景说明

游戏中的场景分为城镇、迷宫和世界地图三种，大部分时间上屏幕都会显示迷你地图，主线剧情中还会用红色箭头提示玩家目前该前往的地点，非常人性化。城镇、迷宫场景是无法利用菜单进行存档的，必须通过旅店和石碑才能够记录。

在城镇场景中，NPC以蓝色圆点表示，装备、道具店等特殊建筑会有相应的标识，瓶瓶罐罐、木桶木箱是可以敲碎的，在里面有机会找到道具。与主线相关的NPC头上带有"！"号，而靠近任务委托相关的NPC后，对话的图标则会以黄色显示。迷宫和世界地图下被魔物发现的话它们就会积极地靠近，一旦接触便将发生战斗。如果被它们从背后靠近有一定几率会陷入被偷袭的不利局面，我方阵型会被打乱；而若是能不被发现从其背后接触，则我方有可能发动先制攻击。场景中的宝箱有红、蓝、绿、紫四种颜色，红色的可以直接打开，绿色的需要加伊洛（ジャイロ）加入后才能拿到，蓝、紫两色的宝箱都需要使用符文アンロック，不过紫色的需要拿到传说之杖和三颗魔石后才能开启。





©LEVEL-5 Inc.

心之碎片



使用符文ハートピース可以从特定的NPC处取得心之碎片并收纳到瓶中，碎片共有8种，分别是：勇气、忍耐（がまん）、温柔（やさしさ）、干劲（やる气）、梦、爱、信任（信じる）、自信。要解决不同的事件和任务必须将心之碎片通过符文ハートキュア转移给有需要的人，这样还能从NPC处得到不同种类的幸福糖果（ハッピードロップ），糖果是能提高心之战士能力上限的珍贵道具。

在剧情得到トレビンレーダー后，上屏幕的小地图中发光的蓝点即表示该名NPC处可以得到心之碎片，而奥利弗靠近他们后胸口也会闪烁绿光，部分上屏幕不显示地图的区域一定要留神奥利弗自身。每种心之碎片只能随身携带1个，如果已经持有某种碎片，纵使靠近能吸收到该种碎片的NPC，トレビンレーダー也不会再提示，因此遇到任务委托有需要时就第一时间用掉碎片吧！

英雄图章

本作有100个任务委托，在每个城镇的ツバクロ商会的留言板上可以看到提示情报，虽然它们大部分都与主线剧情无关，但完成后能得到丰厚的报酬。另外，每完成一个任务都能得到不同数量的英雄图章（えいゆうスタンプ），集齐10个图章可以换1张英雄卡片（えいゆうスタンプカード），在菜单的“冒险笔记”栏目中按下Y键可以查看。用不同数量的卡片可以换取英雄证书（えいゆうライセンス），以此让奥利弗获得一些特殊能力，把列表中已出现的证书换完才能开启“？”号显示的后续证书。

英雄证书	能力效果	所需卡片
えいゆうウォーク	行走的速度加快少许	1
えいゆうセンス	一定几率回避敌方的先制攻击	2
えいゆうステルス	不容易被敌人察觉	2
えいゆうラブ	育成心之战士时更容易加深羁绊	3
えいゆうショッピング	购物时得到一定折扣	5
えいゆうオーラ	更容易让心之战士成为同伴	5
えいゆうキャッシュ	移动时缓缓获得金钱	5
えいゆうラッキー	击倒敌人时更容易获得道具	7
えいゆうレジェンド	奥利弗的HP和MP各增加100	10

战斗系统

首先介绍战斗中的指令：战斗（たたかう）、魔法（まほう）／特技（とくぎ）、道具（アイテム）、防御（ぼうぎょ）、替换（いれかえ）、强度（つよさ）、作战（さくせん）、逃跑（にげる），另外按下X和Y键的作用分别是自动战斗（おまかせ）和改变位置（はいち）。大部分指令都与普通RPG无异，选择“作战”可以对全体（ぜんたい）或个人（こじん）下达重视平衡（バランスじゅうし）、重视回复（かいふくじゅうし）、技能禁止（わざきんし）的指令，个中区别会体现在自动战斗中。

我方上场的队员只能有三名，但可以在9格范围内任意配置。站位靠前攻击力提升、防御力下降，站位靠后则防御力提升、攻击力下降，不过位置对魔法和特技的威力没有影响。本系统的意义不仅于此，敌方BOSS级角色的范围技能也可以利用改变站位而化解或是把伤害降到最低。比如利用1字型站位让前排的队员为后面的角色充当肉盾等等，具体要根据实际战斗来判断。



本作中还有名为ナイスP(Nice Point)的系统，当队员的攻击是敌方的弱点属性、成功回避敌方的攻击、或是通过改变站位处在敌方特技的效果范围以外，都会出现ナイス的字样，NP提升1点。当NP积累到最大值，角色头上就会出现きった字样，此时魔法／特技一栏中会增加一个发光的招式，即为队员的必杀技，消耗掉全部NP使出的必杀技能给敌方造成巨大伤害。当前积累的NP可以通过强度指令查看，不过由于战斗结束后NP就会清零，所以一般情况下本系统只在BOSS战中有所作为。

心之战士

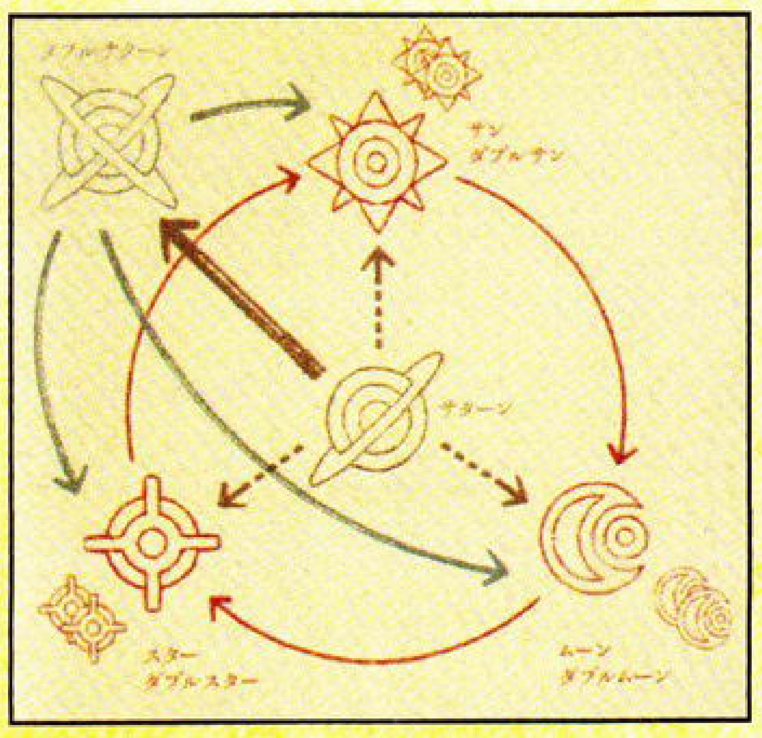
1.捕获 除了在剧情中得到的同伴外，大部分心之战士需要在战斗中进行捕获。在剧情发展到精灵神殿后便能开启捕获系统，战斗中必须要派玛露出场。战斗中先用攻击向敌方展现自己的强大，但注意不要把它们打死，当敌人头上出现心型标志时，就可以利用玛露特有的技能：空之歌（そらのうた）、地之歌（だいちのうた）、海之歌（うみのうた）吸引心之战士。如果使用的歌正合心之战士的胃口，其头上便会出现乐符标志，反之则会出现恼怒的标志，问号则表示没有效果。出现乐符后还要注意上屏幕出现的提示语句：“いまのちからではつかまえられないようだ”表明玛露的等级比心之战士低，无法将其收服；“ほかのうたもききたがっている”表明还要给对方听另外的歌；“もっとそのうたをききたいようだ”则表明要继续使用这首歌。收服成功的话，战斗过后心之战士便会进入育成箱或是下水道了。

2.能力 本作的心之战士分为战士（せんし）、虫（むし）、兽（けもの）、妖精（ピクシー）、水（みず）、龙（りゅう）、鸟（とり）、谜（ナゾ）、小人（こびと）、恶魔（あくま）、机械（キカイ）、死灵（しりょう）、自然（しぜん）以及传说（でんせつ）共计14个种族。利用能力放大镜玩家们可以看到包括HP、MP、力量（ちから）、守备（まもり）、技术（わざ）、耐性（タフさ）和速度（はやさ）在内7项基本能力。

在能力界面右上方是心之战士对于火、水、风、物理4种属性的耐性表示，×号代表弱点，而〇则代表抗性，游戏中其实还有雷、光、暗3种隐藏属性。リンク栏内是当前与心之战士相链接的装备，心之战士的初始链接栏只有1个，随着进化链接栏才会慢慢增多，不同颜色的栏目能链接的装备也有所差异，对应关系为：红色－武器、蓝色－防具、绿色－道具／饰品、黑色－特殊物品。不同的装备道具可能会给心之战士带来回避上升、耐性上升等效果各异的特性。

最后要说明的是种族左侧的烙印图案，这是心之战士与生俱来的属性，同种心之战士的烙印有可能截然不同，进化后烙印也有可能发生变化。烙印会对心之战士的成长和抗性产生影响，而不同的烙印间也有一定的克制关系，具体请参看下表和附图。

图标	名称	效果
	星	体力稍多、风攻击稍强、不太容易中毒
	双星	体力很多、风攻击很强、不容易中毒
	日	成长稍快、火攻击稍强、不太容易被催眠
	双日	成长很快、火攻击很强、不容易被催眠
	月	攻击力稍高、水攻击稍强、不太容易混乱
	双月	攻击力很高、水攻击很强、不容易混乱
	环	最高的属性成长值稍高、最低的属性成长值稍低
	双环	最高的属性成长值很高、最低的属性成长值很低



▲烙印相互克制关系

实用技术 攻略透解

3.育成

本作中的育成箱有些类似于当年红极一时的电子宠物，玩家们可以对心之战士进行抚摸（さわる）、玩耍（あそぶ）、清洁（ブラシ）和喂食（あげる），利用触控笔多与它们进行互动才能增进隐藏的羁绊值。在进入育成箱界面后静待 7、8 秒钟，如果心之战士有需求，头上会出现图标，此时玩家再采取相应的行动即可，否则不但不能加深关系，还会有可能出现反效果。喂食可以从点心（おやつ）、糖果（ドロップ）、宝石（ジュエル）、弹珠（マーブル）4 大类中进行选择，需要注意的是，能直接提高心之战士能力的糖果最多只能喂 10 粒，当心之战士转生后才能继续喂给它糖果。宝石的效果是让它们学会新特技，但是每种心之战士只能拥有 3 个技能，多余的将被抹消。弹珠的作用则是改变心之战士链接栏的颜色。如果长时间不管它们，心之战士就会进入阴云密布的生病状态，此时需要喂给它们げんきシロップ才能治好。

4.进化/转生

随着心之战士等级的不断提升，它们也能获得进化的机会。一般情况下，最初级形态的心之战士可以进化两次，每次进化都将增加链接栏并习得特技，第二次进化时还会有分支选择。使用转生糖果（てんせいドロップ）能让心之战士转生成为其他形态。

5.存取

队中除了人物角色外，只能有 9 只心之战士同行，在特定剧情后还可以扩充 9 名候补成员。多出来的心之战士都将自动送入下水道（イマージェンマンホール）。候补成员以及下水道中寄存着的心之战士都是无法获得经验值的，另外在通信时只有寄存着的心之战士才能进行交换，而下水道也有容量限制，多出的心之战士可以用てばなす指令放生。

联机要素

平时调查下水道口就可以进行联机，其主要包括三大功能：对战（たいせん）、交换（こうかん）、旅行蛋（タマゴ）。对战和交换中“だす”是建立主机，“みる”则是查看列表，玩过《PM》或《DQMJ》的玩家一定都不会陌生。另外在标题画面选择通信（つうしん）还可以通过 Wi-Fi 下载官方提供的“魔导士通信”，目前官方已经提供了一张下载券，带着它前往精灵神殿就能够换来心之战士ツノダー。Level-5 宣称通信内容将持续 1 年，如果内容能达到《DQ Ⅸ》的丰富程度那绝对将是玩家的福音。

下面主要介绍一下本作的邂逅通信——旅行蛋的使用方法。用旅程中得到的蛋票（タマゴチケット）可以在道具店更换旅行蛋，当然也可以直接购买。随着玩家游戏时间的增长，这些蛋的等级会慢慢提高，等级越高其中的内容就越好。联机时选择交换（こうかん）便可以与他人进行邂逅交换，成功交换后玩家会得到他人的旅行蛋，以及和自己旅行蛋等级相等的点数。想要按 X 键砸蛋（わる），必须要消耗与蛋等级相等的点数，即砸 10 级的蛋需要耗费 10 点。注意游戏中是不能砸自己的蛋的，而且同时持有旅行蛋的最大个数为 4。

魔法符文

利用触控笔绘制符文，以此来发动魔法效果是本作独有的系统。所有的符文皆分为两笔，每笔都需要不间断地完成，符文的形状或是笔画顺序不对都将导致失败。绘制失败时的提示有一定差别，“描き方を间违えたようだ”表示画法不对，而“この魔法では果が无いようだ”则表示符文画对了，但是此处无效。虽然魔法指南书上有全部的符文画法，但魔法并不是直接就能开启的，随着剧情的发展，奥利弗在得到新的魔法杖时才能使用相应级别的魔法，建议第一时间把おぼえたまほう一项中“？”号表示的符文全部画出来，已记住的魔法大部分时候就可以直接调用了。禁忌的魔法ふっかつのはい会让奥利弗随机忘记一些符文的画法，这与迷宫中的忘却陷阱效果相同，没事就不要使用了。

魔法指南书中的符文共有 51 种（包括隐藏的究极黑暗魔法），但实际上在主线通关后只能使用 37 种，完成第 040 号任务、踏破百层隐藏迷宫后可以分别再习得 1 种，剩余 12 种符文的获得方法尚不明朗，可能跟支线剧情甚至是 Wi-Fi 下载有关。下面就先列出已知的 39 种符文的笔画顺序。四种级别的魔法分别对应奥利弗随流程进行所持有的不同魔法杖，关系如下：1 级－きのぼう、2 级－まどうしのつえ、3 级－グラディオン、4 级－グラディオン（三块魔石入手后）。“剧情”则表示需要通过特定剧情或任务才能开启的魔法。

注：蓝色线条为第一笔，黄色线条为第二笔，笔顺从粗到细。

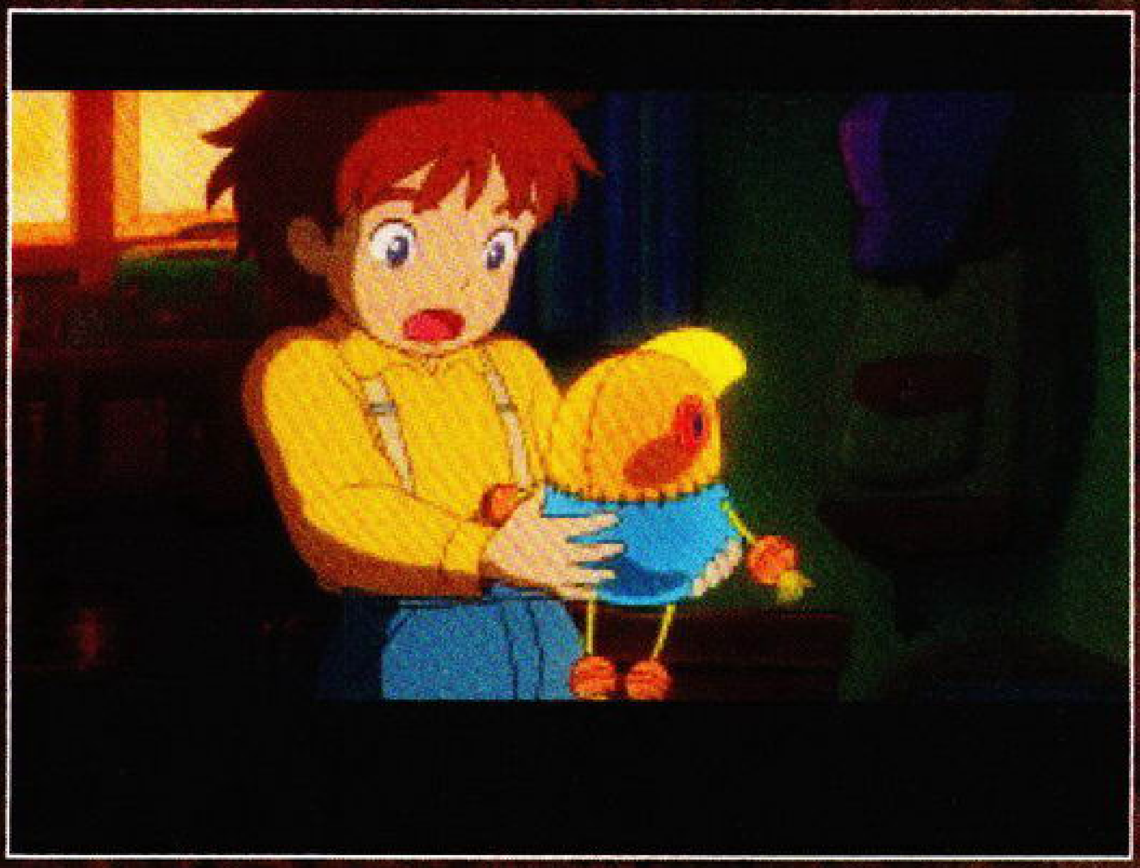
（1 级）ゲート：打开联系一之国和二之国的大门
（1 级）ファイアボール：给与敌方单体火属性伤害
（1 级）ヒール：回复我方单体的 HP
（1 级）イマージェン：呼唤出心之战士
（1 级）アンロック：打开封印的锁
（1 级）ハートピース：提取心之碎片
（1 级）ハートキュア：给与心之碎片
（1 级）トーカー：与动物和植物对话
（1 级）エスケープ：瞬间从洞穴等迷宫中脱出
（剧情）ひょうけつ：给与敌方单体水属性伤害
（2 级）スピリトーク：与徘徊的灵魂对话
（2 级）ときよもどれ：让事物返回以前的状态
（2 级）マッハさいばい：让植物迅速成长
（2 级）げどく：治疗我方单体的毒状态
（2 级）ふゆう：漂浮在空中少许进行移动
（2 级）みえざるみち：做出道路
（2 级）アイテムマージ：生成合成锅无法做出的道具
（2 级）ちょうりまほう：用材料做出料理
（2 级）マインドメトリー：可以看到物体残留的思念

（2 级）めざめよほうき：赋予扫帚生命令它飞起来
（2 级）ふっかつのはい：禁忌的魔法
（2 级）オーラバリア：提高我方全体耐性
（剧情）せいなるや：给与敌方单体光属性伤害
（剧情）しょうげきは：给与敌方单体物理伤害
（剧情）めいきゅうのめ：显示迷宫中宝物的位置
（剧情）トレジャーサーチ：看见地图下隐藏的道具
（剧情）テレポート：瞬间移动到访问过的城镇
（剧情）じしん：给与敌方全体物理伤害
（剧情）てんのこえ：会出现什么效果听天由命
（3 级）まほうのランタン：照亮洞窟内部
（3 级）あやつりいと：自由地操控非生命物体
（3 级）ヘビーウェイト：让物体变沉重
（剧情）しょうかん：召唤出心之战士发动强力攻击
（剧情）ごうう：封印敌方全体的特技
（剧情）テンペスト：给与敌方全体雷属性伤害
（4 级）ヒールオール：我方单体 HP 完全回复
（4 级）かくれみのきり：移动时不会被敌人发现
（剧情）イーゼラー：给与敌方全体暗属性伤害
（剧情）バルゼノン：给与敌方全体光属性伤害

主线攻略

以红色字体显示，对方有抗性的话，HP 损耗值则以蓝色字体显示。森林之主弱点是火，而它的攻击范围是三列，让我方队员全部集中在一列的话，损失就能大大降低了。获胜后得到的もりのオーブ则是以后使用召唤的关键道具，在出口处地面的闪光点还可以找到ベリー，这种闪光的调查点在一定时间后还会重新出现，可以反复刷取。

ホットロイト

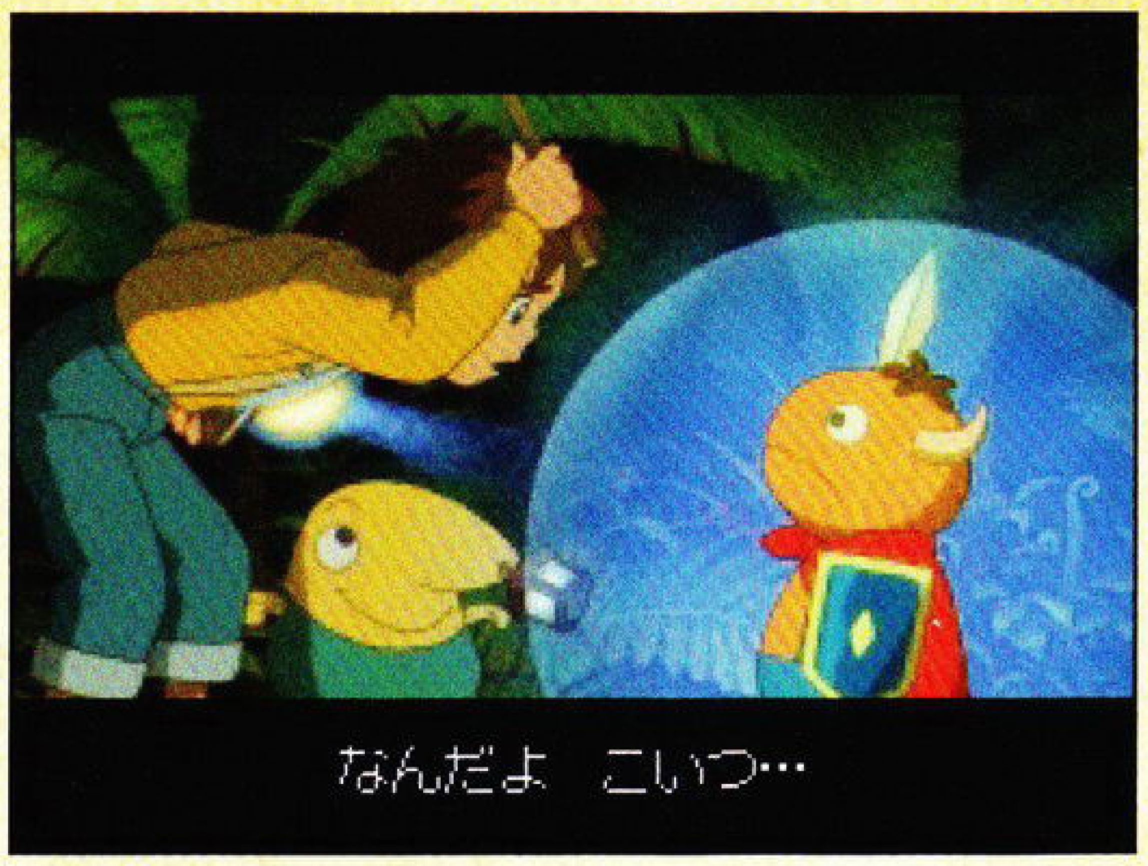


平行世界“二之国”，在那个世界里，黑暗魔导士加波肆意操控人心，反抗他的希兹库也被施与魔法后变成人偶，送到了这个世界。奥利弗的泪水能解开黑暗魔法，这就表示他是拥有清澈心灵的“传说的救世主”，希兹库遂邀请奥利弗前往二之国击退黑暗魔导士(随后的选项对剧情没有影响)。不过沉浸在丧母之痛中的小男孩对此兴趣寥寥，在看到了娅莉的照片后，希兹库竟然发现她与二之国的贤者阿丽西娅一模一样。两个世界的居民灵魂是相连的，即在这个世界生活的人们在二之国里也同样存在，拥有相同灵魂的居民长相则非常相近，这就表明贤者阿丽西娅与奥利弗的母亲拥有同一个灵魂。在二之国，阿丽西娅曾向加波发起挑战，但却惨遭败北并被封印在了“邪心之玉”中。邪恶的力量很可能就是切断灵魂联系的原因所在，如若能救出阿丽西娅，这个世界的娅莉说不定也能复生。抱着挽回母亲生命的希望，奥利弗下定决心动身前往二之国！在 1 楼的壁炉中找到魔法指南书，输入昵称后在屋外左侧的道路边捡起きのぼう并前往广场，画出ゲート的符文后便能打开通往异世界的大门。

小镇“霍特罗伊特”的清晨一如既往的祥和宁静，奥利弗从蕾拉大婶的小店拿到食材后，与好友马克在街头相会，按捺不住激动心情的两人相约在当夜试车。随后按照上屏幕红色箭头所指示的路线回家即可。是夜、奥利弗和马克将组装的小车推到了河边，正当奥利弗兴奋地驾车飞驰时，轮胎的崩落让小车失控并冲入了河中。而另一方面，感应到奥利弗遇到危险的娅莉从梦中惊醒，行至河边的她毫不犹豫地跳入水中救起了儿子。然而，冰冷刺骨的河水却诱发了娅莉的心脏病……

娅莉过世已经 3 日，奥利弗仍沉浸在无尽的悲痛和自责中，随着往日美好记忆的浮现，小男孩的泪水也不断地滴落到手中的人偶上。奥利弗纯洁的泪水解开了人偶上的诅咒，来自另一个国度的妖精希兹库恢复了原状。原来希兹库来自于

北の森～泷の回廊



到达二之国后，路边发光的石板可以回复 HP、MP 以及存档。由于作为代替品的木棒无法使用高位的魔法，必须找到真正的魔法杖。在北之森的岔路口先向左，在古之木处接受战斗的教学。这里需要先依次画出ファイアボール和ヒール的符文，教学战后画出イマージェン的符文，心之战士ルッチ加入，再次获胜后菜单界面的おしえてストーン、トレビン、育成カゴ都会依次开启。返回岔路处向右行来到泷之回廊，蓝色的晶体可以用于回复 MP，而蓝色的魔法宝箱需要利用符文アンロック才能打开。通过储存石板后就将进入BOSS战，攻击到敌方弱点的话，HP 损耗值会

ゴロネール王国



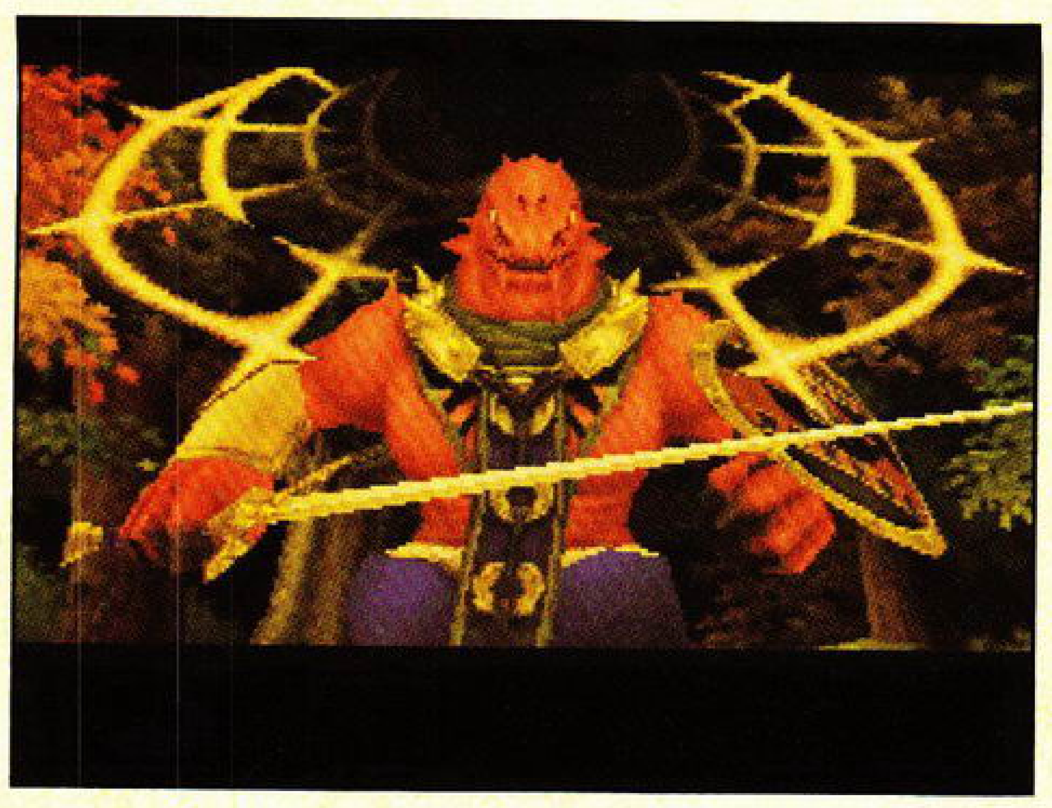
由大地图前往东南边的格罗涅尔王国，先后与门右侧和左侧的守卫对话，对着左侧的守卫画出符文ハートピース，得到心之碎片やる气，再对右侧的守卫画出符文ハートキュア。在得到オレンジドロップ、えいゆうスタンプカード的同时大门也会打开，前者是提高心之战士能力上限的食物，后者则关系到英雄证书的开启。由于奥利弗身着“一之国”的服装，他也因此遭到了围观。一路向北前往王城，与门卫对话后接下任务，随后前往シバクロ商会与店主对话，在一旁的告示板上可以看到支线任务的情报，前去与居民们对话并完成委托便能得到英雄图章，积累到 3 枚图章与门卫对话可以得到道具店的购物许可。前往西边的道具店与老板对话，在旅店住宿一晚后再来便能得到たびびとのふく。与旅店附近的老婆婆对话，依次选择：右、建筑の中でじっとしてる、正直に言ってあやまる，可以得到ふんわりパン和あおいこうぼく。进入王城后却从卫兵处得知国王的心情很不好，原来国王钟爱之物被人盗走了，这让他没什么干劲。回到广场后发生剧情，希兹库建议回一之国寻找线索，打开菜单直接使用ゲート符文吧！

回到霍特罗伊特后希兹库说出其实蕾拉大婶的宠物猫弗兰克就是国王，前往牛奶店得知弗兰克又闹别扭了。原来今早蕾拉没有给弗兰克挖耳朵，它就闷闷不乐地开始闹别扭，在大婶给它清理完耳朵后，这只肥猫终于露出了满意的笑容。返回二之国，根据线索国王被偷走的宝物多半就是挖耳勺了。在道具店打探到最近地下水道有一些异响，前往东侧的入口与米尔克对话，得到心之战士バードン后使用アンロック符文打开大门，接着利用符文トーカー可以与老鼠交谈。在下水道东北角石像前依次用ファイアボー点燃左右两侧的火盆，后方的大门便会开启(错误的话则进入战斗)，继续深入在第二座石像前只点燃中央的火盆，这样便能进入最深处与老鼠的老大——啾贝尔 17 世展开战斗(这家伙把挖耳勺当痒痒挠用了)。BOSS 弱火，持续使用魔法攻击再利用必杀技就能顺利解决，获胜后得到まほうのみみかき(迷宫中紫色的宝箱目前无法开启，需要在后期复原传说之杖后再回来)。进入王城归还了挖耳勺，但奥利弗并没有如愿得到魔法杖，不断打哈欠的国王喵达尔 14 世似乎缺乏干劲。在トレビンレーダー的作用开启后，用ハートピース收集到广场上的米尔克的やる气，返回王宫对国王使用ハートキュア(以后这个步骤就不重复说明了)，喵达尔 14 世也振作了起来。奥利弗在得到まどうしのつえ后，也从国王处学得了ひょうけつ魔法(当然，符文还是得玩家自己画)。先不急着离开，城中的装备店已经可以使用了，这里还能开启装备菜单，另外也可以四处走动收集一下心之碎片、做做任务，而对着墓地的幽灵使用符文スピリトーク也能触发任务。由于魔杖能力的提升，第 2 级的魔法都能够开启了，优先把这些符文都画出来吧！



モエールの森

离开格罗涅尔王国后向西南进入莫艾尔之森，对旁边的巨大花朵使用トーカー便能对话，从花朵口中得知原本树林深处的生命之泉能让附近的植物茁壮地生长，但最近水质的污染导致不少植物枯竭。从东南角白色蘑菇处进入树林，对着树枝缠绕的卵使用ときよもどれ，心之战士破壳而出后返回前一个场景，对着下方的黄色蘑菇使用マッハさいばい，便可以从变大的蘑菇上通行，到达泉水处后则需展开BOSS战。新加入的心之战士可以让敌方被黑暗包围、命中率下降，



BOSS弱点是风，第二个鸟型战士的特技可以派上用场，另外它使用的特技攻击范围在后两排。获胜后再次使用ときよもどれ让泉水复苏，随后便能顺利离开森林（迷宫中的绿色宝箱目前也无法拿到）。

ババナシア王国



由大地图向东南移动来到巴巴纳西亚王国，这个沙漠中的王国以盛产巴巴纳而闻名，不过近期水果的产量却很少。在北侧的街道与索隆对话，身为四贤者之一的他却不愿再使用魔法，其身边的少女玛露双目无神。原来因索隆反抗加波，才让其女儿落得这般下场，他也因此放弃抵抗，选择了不再战斗。在遭到索隆的训斥后，希兹库表示玛露的情况非同一般，她不单单被夺走了心之碎片，自己也将内心封闭了起来。为了找到其封闭内心的原因，两人先行返回一之国。前往町工厂地区的住宅街，听说雪莉父亲最近忙于工作、常常无法回家，脾气也变得有些暴躁。用アンロック打开大门，雪莉由于体弱多病无法到户外活动，只能通过窗户观察外面的一切，因此在镇上孩子们口中被称为“窗女”。然而希兹库却看不出雪莉有流露出病态，真正的“病”多半是由内心造成的束缚。随后前往南工业区，两人目睹了雪莉父亲周身散发着“噩梦”的气息，噩梦是邪恶之心增幅后孕育而生的产物，罪魁祸首自然是加波。随即进入BOSS战，敌方黑暗效果的攻击范围是一个十字形，注意提前把我方的阵型拉开，虽然其没有明显弱点但攻击力不高，可以轻松战胜。之后用符文把蕾谢尔身上的やさしさ传递给库洛多，这样他也就恢复了原状。返回雪莉家中，在父亲和奥利瓦的鼓励下她也终于走出了大门。带着雪莉身上的勇气返回二之国，与索隆对话后把勇气传递给玛露，看着成功复原的女儿，索隆也重新鼓起了战斗的勇气。接下来众人要前往德卡罗克山，由于火山口的喷发造成巴巴纳的采摘难度大增，这也是本国人民士气不振的原因。另外山里还有一座精灵神殿，可以引出心之战士的能力。随后玛露和她的心之战士加入了队伍，索隆则传授了せいなるや和しょうげきは两种魔法。

デカロック山

出城后向西行，在断崖处使用みえざるみち做出桥梁就可以到达火山。在半山腰处遇见岔路，左边能前往试炼洞窟，右侧则通向山顶，这里笔者选择优先进行试炼。在洞窟前先往左解救被魔物欺负的小鸟，洞窟中的试炼有5个，每通过1个都能得到相应的纹章，集齐全部5枚纹章才能进入精灵神殿。方才帮助了入口左侧的小鸟的话，正义之试炼便能顺利通过。进入洞窟内部后大门处的力之试炼要最后才能进行，先往两侧进行探索吧！往左走踩到地面的纹章后会陷入忘却陷阱，部分符文的画法会丢失，必须重新画出才能想起魔法，提前使用符文ふゆう让奥利弗飘起来，这样便不会触发机关。调查石像选择はい接受勇气之试炼，两侧的墙壁会不停向中间挤压，只要站到与最上方纹章图案一样的地面上坚持30秒即可。右下的道路通向友情之试炼，按下Y键能在奥利弗和玛露之间进行切换，而调查地面上发光的石板能让相应颜色门处的火炎位置切换，根据此原理控制两人缓缓会合并同时踩下两块石板即可。右上道路通往智慧之试炼，第一个房间内对左侧石像使用ファイア



ボール、右侧的用ひょうけつ，第二个房间内依次对南、西、东、北使用ヒール、トーカー、げどく、アンロック便能通过。进入最初的大门接受力之试炼的战斗，BOSS的弱点是水，除了普通攻击和技能封印外，还会交替使用×型和+型的范围攻击，提前更换阵型避开此招就不难取胜。顺利通过全部试炼后来到精灵神殿，接受仙人的指导。玛露得到せいれいのハープ后可以在战斗中对心之战士进行捕获，继续对话奥利弗能得到しんかのかがみ，进化系统以及心之战士下水道也随之开启。返回半山腰的路口并向山顶进发，岩浆型敌人弱点是水，喷出熔岩后地面上会有提示，下一个回合前改变阵型就能成功避开。山顶红色的门需要用宝箱中得到的がったいカギアカ打开，其后的宝箱中得到がったいカギアオ，持有两把钥匙后使用アイテムマージ把它们合二为一才能打开东北的大门。山顶的BOSS依旧弱水，特技的范围为横向一排，获胜后奥利弗用巨石堵住了不断喷发岩浆的火山口。

港町ビッキーニ

前往巴巴纳西亚王国正南方向的港镇比基尼，同行的心之战士似乎得了寂寞病，必须要有げんきシロップ才能治好。进入港町后露天商人推销了一口无法打开的锅，以1G的白菜价买下后，原来这便是魔法使常用的“合成锅（ごうせいなべ）”，输入いでよなべまじん，在铁锅魔人一段滑稽的表演后，就要与它展开战斗。BOSS弱火，获胜后便能开启合成系统，直接用刚入手的配方合成げんきシロップ并喂给心之战士，它的寂寞病便能被治好了。在这个名为“比基尼”的港镇，所有人都穿着泳衣，这样不论旅人来自哪里，都不会有国家和民族的隔阂，奥利弗等人也只好入乡随俗了。在本地シバクロ商会门口女性NPC处可以得到大量的合成配方（此后每到一地都注意找NPC对话获取新配方），前往渡口与船长对话，却被告知必须要有女王的许可才能乘坐“女王卡乌拉号”，众人只得先行返回巴巴纳西亚王国。离开港町时从露天商手中得到タマゴチケット，可以立刻在他这里交换旅行蛋，这便是邂逅通信所需要的道具。



ババナシア王国

回到巴巴纳西亚王国前往王宫，女王卡乌拉的画像跟蕾拉大婶一副模样，但她并不愿接见众人，但离开王宫时奥利弗已经想到了方法——返回一之国。来到牛奶店门前却发现店铺已关门，不过从雪莉口中得知蕾拉喜欢的食物是奶酪。回到巴巴纳西亚广场的喷泉

前，利用符文ちょうりまほう把这里喷出的牛奶做成どでかチーズ，带着奶酪就能成功拜见女王了。嗜吃如命的卡乌拉被夺走的是忍耐，从卫兵库兰处提取がまん女王就能够复原了，在得到作为许可证的カウラのてがみ后，奥利弗还习得了新的魔法めいきゅうのめ、トレジャーサーチ，前者可以让迷宫中的宝箱在地图上显示，后者则能发现大地图界面下隐藏的宝箱（全世界共有100个）。

港町ビッキーニ

再次来到港镇的渡口与船长对话，接着要找镇长作别，名叫加伊洛的大叔上来搭话，拿到照片后却撒腿跑了。追上他后发现其身上也有噩梦的气息，随即进入二连战。首战用光属性魔法能造成较大伤害，次战敌方的物防不高，利用きあい后的物理攻击能轻松取胜。前往镇长家取来がまん，加伊洛便能恢复神智。不过这位大叔并不想放弃贤者的照片，在听了奥利弗的意图后他自愿带路，引领众人前往伯格帝国，新同伴加伊洛所持的特殊武器还能回收原本无法触及的绿色宝箱。船只扬帆从港口出航，一行人也向着新的目标进发！

デル・モカール

接下来便可以控制船只了，庞大的世界地图也会展现在玩家面前。向东航行不久却遭遇风暴，巨大的龙卷风"骷髅之眼"挡住在了航线上，这种魔法龙卷会持续几个月，想要让其离开必须用巨大的烟花刺伤中央的眼球，奥利弗等人只好向西前往娱乐胜地"德尔・莫卡尔"，去寻找居住在那里的传说之烟花工匠。德尔・莫卡尔镇里有赌场（カジノ）和心之战士的斗技场（バトルコロシアム），不愧为娱乐胜地，手气好的玩家可以在这里赚点代币换装备。拜访烟花工匠后得知他已引退，奥利弗只好前往赌场寻找他嗜赌成性的弟子。与头上有"！"号的NPC全部对话后再与玛露或加伊洛谈话，剧情过后到旅店触发事件，前往仓库街就将进入BOSS战。噩梦的弱点还是光属性，注意提前改变阵型以躲避坠落的烟花。获胜后前往烟花工匠家，把师父身上的自信传递给弟子，随后便能得到せんこうおおだま。由港口乘船回到之前龙卷风突发的海域，在闪光烟花的作用下，强如魔法龙卷也烟消云散。



ボーグ帝国

驾船到达东侧大陆的伯格帝国，这里机械科技十分发达，被称为铁之帝国，不过人人都穿着奇怪的猪型铠甲。皇帝布西登游行的剧情过后前往黑市商店购买ボーグ兵士の服，店主希望众人前往王宫拿药作为答谢。换装过后一行人潜入王宫，小小的误会后顺利得到ノムナオールやく。通过下水道进入中庭，却不巧被巡逻的装甲车发现，战斗是免不了的了。BOSS对物理攻击有抗性，其弱点是水属性，应多用魔法进行打击，此战建议排成1字型站位，可以把损伤降低。获胜后得到アンロックパーツ，奥利弗一行人在逃窜中误闯了皇帝寝宫，在皇帝布西登的面具掉落后众人发现他竟然就是四贤者之一。然而年轻的皇帝却对自己极度缺乏自信，无论是对相貌还是对于所继承的贤者之力。先把药带给店长（黑市入口的暗号是第2项），随后便能将其女儿身上的信じる带给皇帝，复原后的布西登认出加伊洛正是自己的兄长！加伊洛当年放弃了王位和贤者之力，这并不是出于同情，而是出于对弟弟的信任。在兄长的鼓励下，布西登重新振作并与奥利弗站在了同一战线。



ゴーストの谷



为了得到传说之杖グラディオン，必须先前往城西北的幽灵之谷。用みえざるみち做出道路后，一路调查发光的墓碑便能令障碍物消失。从女孩尤琳的口中得知这里本是繁荣的魔导士之街，但在百年前加波突然到来，夺走了居民们的内心，从此美丽的街市成了破败的荒谷，无法升天的幽灵们便在谷中徘徊。得到ボロボロのちず后继续向北行，穿过破败的城镇废墟，在满是南瓜灯和鬼火的墓地与BOSS展开激战。敌方弱点属性是风，会使用超大威力的全体攻击，补给的道具一定要足够，一旦战斗队员濒危就果断更换队列来度过危机！获胜后众人进入墓穴却发现传说之杖不翼而飞，似乎是被盗墓贼给偷走了。一行人返回尤琳的住宅才察觉到这里根本只有孤坟和断壁残垣，尤琳其实也只是一个亡魂。返回伯格帝国向皇帝禀明一切，得知取走传说之杖的应该是海贼王赫布鲁奇，他的海贼团以库比纳伽岛为根据地，要前去的话必须先通过雨林中的小村庄。奥利弗在得到通行证ボーグパスポート后也习得了テレポート魔法，这下可以在到达过的城镇间瞬间移动了！

ジャンゴル村～龙の栖む洞窟



驾船向东南海域行进，进入村庄后却听闻祭坛上的宝物和巫女一同消失了。拜访了长老后热心的奥利弗决定出手相助，到达祭坛处却发现是一场误会，不过得到了四贤者中最后一人的情报也算不虚此行，而海贼团的根据地就在东边的龙栖洞窟。海贼巢穴的正门被火焰喷射挡着，先得前往左右两侧关闭机关，迷宫中紫色的地面会让人类角色伤血，这里需要使用ふゆう。右侧的龙型机关按下暂时会没有反应，先要到旁边用ときよもどれ令齿轮复原才行。进入基地内部后与红龙展开战斗，其弱点是水，获胜后众人却被关在了天降的牢笼中，在使用了めざめよほうき后将进入一个迷你游戏。驾驭以魔法扫帚为基础改良的机械时，前半段只能按方向键进行移动，这里躲避赫布鲁奇的攻击30秒即可，其射出的弹幕很薄、无需担心；后半段按A、L、R键都能进行攻击，但是要注意左下角的残弹槽，松开攻击键残弹槽就会慢慢恢复，而击破岩石有机会出现加分道具，把海贼王击坠便算成功（这个小游戏也会追加在德尔・莫卡尔的赌场中），愿赌服输的赫布鲁奇爽快地将众人放出了牢笼。

天空の街ヘイブン

为了取回传说之杖众人来到天空之街，却听说最后一名大贤者萨扎拉最近的态度极其冷淡，果然又是加波干的好事。噩梦依旧弱光，其全体攻击带有黑暗效果，由于是二连战，不利状态会直接带入下一场战斗，要提前进行回复。第二个BOSS弱火，获胜后得到てんくうのはね以及てんくうのハーブ的配方。将海贼王身上的爱转移给萨扎拉，从清醒过来的贤者处得知，不能突破加波的魔法障壁“黑暗之雾”的话便无法将其击倒。想冲破这种魔雾必须依靠传说之魔道王所具有的操控天气之力，而要解开传说之杖的真正威力必须获得三块魔石。虽然グラディオン入手，但由于其威力并不完全玩家只能使用少许新符文，不过萨扎拉还是传授了じしん和てんのこぇ两大魔法。

ナ-ケルナッツ遗迹



乘船行至港町比基尼东北的海域，这里由于事故多发被称为“船之墓场”，水中突然跃出的巨大魔物便是船只沉没的原因。BOSS的弱点是风，获胜后下船向西南方向的遗迹前进。遗迹正面的大门是上锁的，先往左走。在视野狭隘的区域使用符文まほうのランタン可以照亮场景，而踩下地面上的机关能让挡路的栅栏消失。调查石像得到的がったいカギアカ可以开门，被魔法封印的门依旧用アンロック打开。在深处用あやつりいと符文推动石像压住机关便能继续深入。在右侧石像处得到がったいカギアオ可以打开中央的大门，随后再用アイテムマージ把钥匙合二为一打开深处的大门。调查四个石像让它们全部面朝南即可开门进入下层。跟着青蛙一路走（否则很容易误踩隐藏的忘却陷阱），随后的大房间栅栏会红、蓝色交替地不断起降，出口位于右下方，另外三个方位则各有一个宝箱。用アンロック打开最深处的牢门，里面关着的是沙漠之青蛙王子，带着他返回最初看见青蛙的地方向右走，王子打开机关后便可以深入。在一片漆黑的房间使用まほうのランタン，调查石像后前往最深处展开BOSS战。埃及蛇妖的弱点是水，获胜后得到つきのませき，青蛙王子的诅咒得以解开，有情人也终成眷属。

コッコナンダ洞窟

由德尔 · 莫卡尔里向东航行至浅滩，下船步行向北即可发现巨大的洞窟。进入洞穴需要用ファイアボール引爆炸药来炸开通路，在深处捡到的ろうのかぎ可以打开红色的牢门。继续深入发现这群骷髅竟然在造战舰，众人假装是新来的劳动力混进了船厂。与头上有感叹号的骷髅对话，触发剧情后由东南出口离开，下一区域有骷髅图案的大门目前无法开启。先向东与两个骷髅对话得到かいこつのかぎ，进入大门口后注意使用ふゆう来回避隐藏着的忘却陷阱，到达船长室后便将进入BOSS战。骷髅船长对物理攻击有抗性，其弱点是风，建议站成1字型后提高物防再与其周旋。获胜后得到スティールパーツ和たいようのませき，骷髅苦工们按照奥利弗的建议完成了船只后也了无牵挂、顺利升天。



サムラ村～大冰河穴



由德尔 · 莫卡尔里向西北航行来到冰雪覆盖的大陆，刚到达北边的萨姆拉村就有人前来迎接。奥利弗在道具店前吃冰品时被一只老鼠偷偷下毒，昏迷中主角看到了与母亲有着同样容貌的贤者阿丽西娅。帮奥利弗解毒的正是派人迎接众人的猫人学者海涅，在于长老对话后便可以前往北边的大冰河穴。第一个阶段的地形并不复杂，进入第二个区域后竟然看到了阿丽西娅的身影，心急的奥利弗急忙追了上去，随后发生的强制战斗敌方弱点是火。岩壁上巨大的镜子无法照出众人的身影，其中映出的是过去的人和事。之后的区域有看不见的冰壁挡路，需要要往黑色的石壁以及看似无法通行的地方尝试寻找隐藏道路。到达中央区域后捡到ちいさなよこぶぇ，出口则在东北角。最深处的BOSS战多利用火属性，在它给自己提高耐性后就要以きあい后的物理攻击为主。获胜后得到ほしのませき和ふぶきのオーブ，回村与猫人对话还能拿到アイスフラワー。带着三块魔石返回天空之街，与撒扎拉对话选第2项，输入つえをひとつに后传说之杖复苏。贤者传授给奥利弗しょうかん、ごうう、テンペスト三大符文，海贼王则赠送了呼唤飞龙的りゅうのラッパ。4级魔法也经已开启，而紫色的宝箱也可以去回收了，乘龙飞行时不会遇敌，不过在部分区域无法降落。

レカ村



驾驭飞龙到达群山环绕的雷卡村，小村一派繁荣的景象让人无法相信其不远处就是加波的根据地。在调查一番后发现这里的百姓竟非常崇拜加波并称其为“传说的救世主”，把失魂者则被认为是“祝福之民”，他们深信加波禁止魔法、把人变成失魂者都是为了阻止战乱，维持世间的安定。进入长老家中却被训斥了出来，众人明白了加波只是把这里当做实验基地，而他的真正目的是控制全世界。带来やさしさ并传递给长老的孙女她便能恢复，看着艾丽重新绽放出的笑容，长老失声痛哭。然而对此不解的村民们却想把奥利弗一行赶出去，曾受到加波“祝福”的艾丽说明了不辞辛苦、传递人心的奥利弗才是歌谣中所唱的真正的救世主。想要前往加波的城池必须通过死者之湖，然而那里充满的雾气是一大麻烦，必须先做出ひとつながりのふぇ。依次前往巴巴纳西亚王国、格罗涅尔王国和伯格帝国找统治者们对话就能制成ひとつながりのふぇ，随后由雷卡村内的神殿离开，向北前往死者之湖。

死者の湖

在雾气弥漫的死者之湖，老鼠马咕噜不但夺走了笛子，还用邪心之玉吸走了玛露和加伊洛的灵魂。在追逐老鼠的途中奥利弗觉得那副眼镜与好友马克非常相似，回到一之国的住宅街调查仓库，随后再前往河边便能找到被噩梦附体的马克，他因为自己造出的机动车夺走了娅莉是生命而无比自责，也因此放弃了梦想。获胜后奥利弗将自己身上的梦转移给马克，好友也成功复原。再次来到死者之湖时，老鼠

马咕噜愿意为奥利弗带路，到达最深处就将展开BOSS战。敌方的弱点是水，多利用强力的召唤魔法吧，另外把队员全部配置在最后一行可以避免受到其毒雾攻击。击碎邪心之玉后，被吸走的无数灵魂尽皆归位。奥利弗眼前出现的景象令人震惊，加波亲口说出他与主角共有着同一个灵魂，而更令主角无法接受的是贤者阿丽西娅与娅莉并非共有着灵魂的两体，而根本就是同一个人！阿丽西娅前往了一之国后化名为“娅莉”，守护着奥利弗以此来限制加波，然而她却因“母亲”的身分和情感为救主角而死。一旦击倒加波自己也将身死，而纵使救了世界母亲也无法回来，这突如其来的真相让奥利弗一蹶不振。赶来的同伴们让奥利弗下定了继续前进的决心，因为这场战斗早已不是仅仅为了自己个人，而是为了两个紧密联系的世界。

ナナシ城

暗黑的纳纳西城便是加波的所在地，输入ぺるだ－な后可开启大门。最后的迷宫第一阶段虽然庞大但并不复杂，第二阶段需要借助地上的魔法阵进行传送，区域广阔且蕴含着大量的宝箱。运用ファイアボール点燃火盆可以降下栅栏，高台上的天平哪一侧重，哪一侧的门就会开启，可以运用ヘビーウェイト调整重量，而对秤身使用ファイアボール的话则开启中央的大门，左侧的门通往BOSS战。变身后的老鼠马咕噜弱点是风，获胜后通过漫漫长廊到达最深处面对幕后的黑手、万恶之源头——加波。加波的内心里是无尽的黑暗，而相对的，奥利弗才持有无比清澈的心灵；因为加波得到了永恒的生命，奥利弗的容貌才一直保持不变。一旦把加波击倒，两人将共同迎来灭亡的结局，但这一切并没有动摇奥利弗的决心。首战加波并没有弱点属性，威力最为可怕的是对全体施放的黑暗魔法，幸好其HP并不高，因为后面还有两场连续战斗，这里要争取速战速决不要损失过多。第二战面对加波召唤出的黑暗骑士，建议排成1字阵减少对方的全体攻击伤害，BOSS会提升自身的耐性，因此物理攻击才是本战的关键。第三战面对巨大化的漆黑魔导士，切勿站在纵向或横向的一条直线上，否则回复起来会相当吃紧。这里建议以奥利弗召唤攻击、一人物攻、一人回复的方式进行持久战。加波还会使用夺取NP的特技，不过比起他对全体的高伤害攻击，这招也就无关痛痒了。回复道具准备充足的前提下，合理运用玛露的Buff效果特技，艰难取胜之后就将迎来有点俗套的大结局。



通关以后

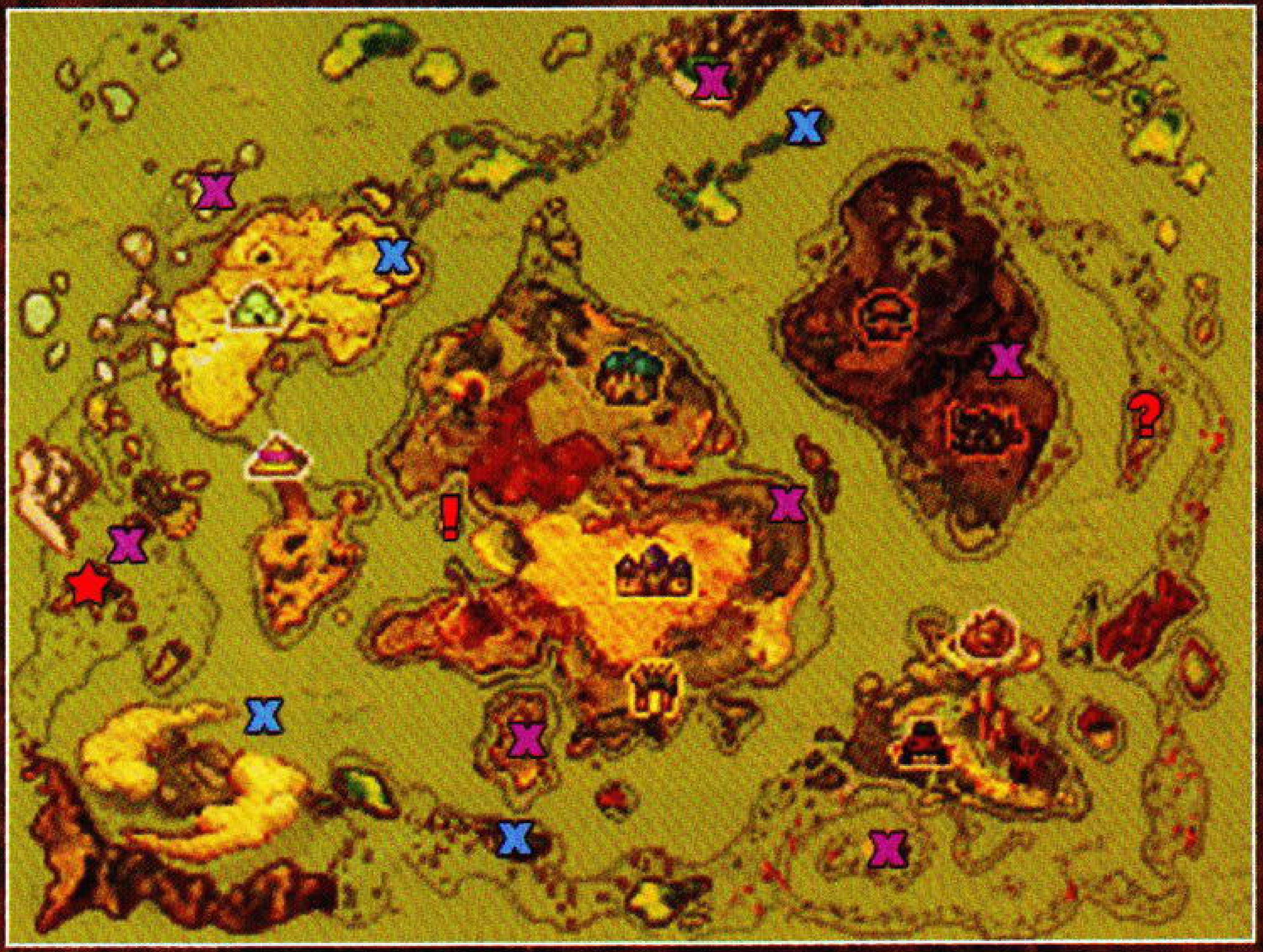
在悠扬的ED《心のかけら》过后，系统提示存档。读取带有星号的通关存档后奥利弗出现在北之森，等级、道具、心之战士等要素尽皆保留。世界地图西南角那个原本被厚厚的云层掩盖的岛屿此时可露出了本来面貌，其中便是隐藏迷宫莫亚之塔。另外剩余的5个任务委托都将开启；德鲁·莫卡尔的赌场追加VIP房间，利用摇出777后得到的チケット类道具可以在此欣赏动画和过场；斗技场出现新的挑战；天空之街的神殿中出现一位魔法大战的研究家。至于地图东侧孤岛上的封印洞穴，其开启方式尚不明朗。众多支线以及任务委托请参看后面的内容。



四个封印宝箱与七枚奖章

利用符文トレジャーサーチ可以发现世界地图中隐藏的道具，其数量共有100个，限于篇幅就不一一细说了，这里介绍两个与隐藏宝物相关的重要的支线。下图中4个蓝色×号表示的点位处有四个封印宝箱，一一开启后信息提示“最后の封印が解けた”，此时乘船前往红色“！”号标示的海岛会遇到隐藏BOSS－グラケイル，击败它后得到的うみのオーブ能追加新的召唤技，而海岛上的宝箱中则能拿到よみガエル。

下图中7个紫色×号所示的点位可以找到7つのメダル，集齐7枚奖章后前往红色★所示的岛屿，利用トレジャーサーチ可以找到海贼基地的隐藏入口。入口的幽灵可以用スピリトーク进行对话，迷宫的结构则与魔法指南书P216的“古之魔法大战图”有关，走错的话会发生强制战斗，不过大部分都只是杂兵战。在显示字幕为“ここから目指すはチョ……”的路牌处使用ときよもどれ可以修复字迹，到达最深处后就可以挑战隐藏BOSS－キャプテンカース，获胜后能得到めいかいのブック。



心之战士斗技场

デル・モカール的バトルコロシアム设施便是供心之战士们拼杀的斗技场，战斗时可以使用道具以及更换队列，但是人物角色不能参战。虽然必须要连续作战，但每战过后都能自动回复，比较厚道。随着剧情的推进这里会新开启更高级别的挑战，通关后还会出现最高级别的“里·ファイナルカップ”，挑战成功后可以去精灵神殿交换传说种族的心之战士パンドラ。



级别	战斗	奖品
ライト	3场	レッドマーブル、いやしジュエル
ノーマル	4场	ゴールドドロップ、ひかりジュエル、グリーンマーブル
エキスパート	5场	スパークジュエル、ブラックマーブル
ファイナルカップ	5场	しゅくふくのたて、プラチナドロップ、てんせいドロップ
里・ファイナルカップ	7场	パンドラチケット、てんせいドロップ、あくまのかめん、グロウリング

梦境世界

在旅馆睡觉时有一定几率进入梦境世界，这里的解谜与魔法指南书 P262 的插画以及游戏原创的文字有一定联系，随着魔杖能力的提升，一些谜题才能慢慢解开。另外兔子先生处每次都能回答一道问题，答对后自动离开梦世界，下面直接给出所有答案，玩家在输入日文假名的时候要注意浊音、半浊音右上方的两点、小圆圈，以及大小写字体的区别。

北侧地面闪光点：おもいでのはな
苹果树左侧的地面：输入たまご，得到たびするタマゴ
苹果树下的宝箱：输入あかいつき，得到きつけのこづち
中央断桥：画出みえざるみち
西岸时钟：画出ときよもどれ，收得心之战士クロロ
西岸的宝箱：南端烛台处左侧和上方的蜡烛使用ファイアボール，得到ほのおのプリズム，再次调查开启过的宝箱选第1项，单挑战获胜后可以得到道具，西岸的是せいじゃのひとみ、东岸的是ベリー×2
蜡烛上方的木棍处：站在上方使用まほうのランタン，出现ひかりジュエル

兔子的问题1：“空を飞ぶの……”，输入11，得到すっきりコーヒー
兔子的问题2：“目をこらして……”，输入くじら，得到ちからのませき
兔子的问题3：“真实はひとつ……”，输入0，得到せんしのけん
兔子的问题4：“今から出す……”，输入なし，得到ソーセージ ×5
兔子的问题5：“逆さは反对……”，输入きた，得到らいうのタネ
兔子的问题6：“川の上には……”，输入そら，得到キャラメル ×2
兔子的问题7：“クマがオオカミ……”，输入ぞう，得到へびがわマント
兔子的问题8：“この世界に……”，输入きのこ，得到ヨーグルト ×4
兔子的问题9：“真っ黑サカナ……”，输入2，得到ふんばりワッペン
兔子的问题10：“1画目は川……”，画出符文テンペスト，得到ゆきのけっしょう
兔子的问题11：“真实とは……”，输入きりん，得到ふしぎなゼンマイ
兔子的问题12：选择“立ち向かう”挑战隐藏BOSS－ライリーン

魔法大战研究家

通关后天空の街ヘイブン的宫殿内会出现一位研究家，他会根据魔法指南书 P216 的“古之魔法大战图”问玩家一些问题，下面给出全部的答案，依然要提醒玩家注意看清日文假名。

问题1：“战いの中で……”，输入ぶり，得到こうげんのはな
问题2：“力の差を……”，输入てらとぶどん，得到てつのはぐるま
问题3：“ウッキーが……”，输入いのしか，得到チョコババナ ×3
问题4：“ホエルンに……”，输入ちょき，得到ババナ ×10
问题5：“敌のキャン……”，输入ぱおん，得到にげみちめがね
问题6：“魔法使い……”，输入ひゅん，得到かっちりフラワー
问题7：“犯人は光る……”，输入ほくせい，得到マスカット ×5
问题8：“ィエーィと……”，输入1，得到まんまるタマゴ ×10
问题9：“青い魔法……”，输入まほうふうじ，得到はじゃのふで ×5
问题10：“ダブルサタ……”，输入にゃん，得到ブラックシング
问题11：“魔法は……”，画出符文テンペスト，得到ひかりのかじつ ×5
问题12：“ウルグルの……”，输入もーたーん，得到ふわふわわたあめ ×3
问题13：“杖の先から……”，画出符文ひょうけつ，得到ゆきのけっしょう ×2
问题14：“3本指の……”，输入となりのゆうま，得到せんしのあしあと
问题15：“友达で……”，输入がうりお，得到フルーツサンド ×5
问题16：“指轮が……”，输入ゆき，得到ゆきダイコン
问题17：“7から1……”，输入ほし，得到いのりのかぶと

任务委托

游戏中的任务委托是随着剧情的发展慢慢开启的，大部分可以在各城镇ツバクロ商会的告示板上看到委托人的所在地资料，前去找到相应的NPC就能接下任务。不少委托比如幽灵、旅人的一系列任务是有关联性的，必须完成前一项才能触发后续的事件。080～100的讨伐任务直接找ツバクロ商会老板领取，而040、041、098、099、100在通关后才会出现。游戏中マタタビ庄、フクロウ商会、カラス商会分别是旅店、道具店、装备店，为了方便玩家查看下表直接用设施的中文名称，而领取任务的ツバクロ商会简称为“商会”。部分任务的完成方法并不是惟一的，括号内的完成方法供给读者们参考。

编号	任务名称	接受地点 · 人物	解决方法	任务报酬	图章
001	やる气のない门番	ゴロネール王国 · 右侧门卫	用ハートキュア给与其やる气	オレンジドロップ、えいゆうスタンプカード	2
002	ゴロネール城に入ろう	ゴロネール王国 · 王城门卫	えいゆうスタンプ超过3枚	无	2
003	らくがきを消そう	ゴロネール王国 · 装备店后高台上的NPC	调查并清除墙上的3幅涂鸦	无	2
004	ゴロネールこうか集め	ゴロネール王国 · 广场铜像前NPC	调查城中的罐子和木桶，收集5枚ゴロネールこう	ネコおうのバッヂ	3
005	古の木のたのみごと	北の森 · 古之木	在北の森和泷の回廊区域内调查发光地面，收集2个ようじゅつきのこ	いにしえのは	2
006	グルメマニア	ババナシア王国 · 西侧街道的NPC	前往デル · モカールシ买回特产ミジミがい	スパイシーピラフ配方	4
007	ノドに效くクスリ	ババナシア王国 · 十字路口北侧街道的女性	用2个ハチハナのミツ和1个どくけしそう做出うたひめのひやく	チョコケーキ ×2	4
008	梦见る少年	港町ビッキーニ · 船着场男性	对话后答はい，前往サムラ村与旅馆门口的NPC对话答はい，后面的问题对错都无影响	スノーアイス	4
009	少年とスイリュウ	港町ビッキーニ · 广场的少年	在港町ビッキーニ东北的森林处捕获红色的スイリュウ	しおかぜのマント	3
010	ホエルン退治	港町ビッキーニ · 船着场边民家内的NPC	乘船前往火山南边的海域击倒ホエルン（随机遇敌）	アクアマーク、タマゴチケット	4
011	ババナ大好き亲子	ババナシア王国 · 索隆商店附近的男性	把ババナ送给港町ビッキーニ广场穿紫色衣服的NPC	ババナパフェ配方、チョコババナ配方、フルーツサンド配方	3
012	キセキを起こしてみて	デル · モカール · 赌场的男性	在赌场的老虎机上摇出777	みずのくびかざり、タマゴチケット	5
013	ラブレター配达	ボーグ帝国 · 旅店门口的NPC	将ロビンのてがみ送给西区民家的女性，再把エレナのてがみ带回来	まんぷくバーガー×10	4
014	二ノ国と一ノ国の职人	ボーグ帝国 · 黑市门口的NPC	将こわれたモーター交给一之国工业区工厂外的NPC进行维修	ブレイブメイル	6
015	开かないバルブ	ボーグ帝国 · 通向黑市的街道边的NPC	带来心之战士ブヒスパナ（ゴロネール王国地下水道出没）和ブヒレンチ（ボーグ帝国附近出没）	ふうすいリング	6
016	魔よけのお守り	ボーグ帝国 · 民家门口的NPC	带来ひすいのたま（ジャンゴル村东北树林中的宝箱处可以得到）	まもりのブローチ	4
017	黄色いチョウ	天空の街ヘイブン · 民家的NPC	在ゴロネール王国道具店右上的街道或东北区域的墓地，调查花丛抓到黄色のチョウ	せいじゃのひとみ	4
018	イマージェンアレルギー	天空の街ヘイブン · 民家门口的NPC	带来ばんのうやく、めがみのなみだ、まほうやく（取得方法：完成任务074、ゴロネール地下水道紫色宝箱、大冰河穴宝箱）	だいちのなみだ	6
019	魔法使いなの?	サムラ村 · 民家的女性	带来心之战士カラケラ（ホムホム的进化型，原型在大冰河穴附近出没）	まほうやく ×3	6
020	ネコ人と鼻タッチ	ゴロネール王国 · 旅店附近的猫人	对话时用触控笔点击它的鼻子，才能触发任务。之后需要与的8位猫人对话并点击鼻子，它们分别位于ババナシア王国道具店附近、港町ビッキーニ船着场民家二楼、デル · モカール旅店内、ボーグ帝国街道二楼、ジャンゴル村ツバクロ商会内、天空の街ヘイブン旅店附近、サムラ村道具店附近，レカ村长老家附近	ねこのはなかざり	7
021	イマージェン调查员	ババナシア王国 · 喷泉广场右上的NPC	带来有かえん特技的心之战士（デカロック山出没的ツノノコ即可）	こうそうのうでわ	3
022	いやしのイマージェン	ババナシア王国 · 喷泉广场右上的NPC	带来心之战士フラローズ（フラピーチ的进化型，原型在ゴロネール王国地下水道出没）	ひだまりのゆびわ	4
023	进化したガリピヨ	ババナシア王国 · 喷泉广场右上的NPC	带来心之战士ガリピヨアルファ和ガリピヨベータ（即ガリピヨン的两种进化型，原型在龙の栖む洞窟出没）	そうぢからシール	7

编号	任务名称	接受地点 · 人物	解决方法	任务报酬	图章
024	幻のイマジェン	ババナシア王国 · 喷泉广场右上的 NPC	带来心之战士ナウティー(即ビゴール的进化型,原型在ジャンゴル村附近出没)	ぶんせきめがね	7
025	モーヤのイマジェン	ババナシア王国 · 喷泉广场右上的 NPC	带来心之战士ユウマのパパ(即となりのユウマ的进化型,原型在大冰河穴出没)	グロウリング	10
026	父亲を想う娘	サムラ村 · 道具店附近的 NPC	前往ジャンゴル村与广场扶梯下方穿着防寒服的男性对话	まほうのうでわ、タマゴチケット	4
027	ノコギリをなくした男	ジャンゴル村 · 北出口边的 NPC	在龙の栖む洞窟附近的闪光点处得到コリンのノコギリ	ひすいのナイフ、タマゴチケット	4
028	船体修理	ジャンゴル村 · 广场 扶梯下方穿防寒服的男性	接下任务后与村北出口边的 NPC 对话,取得ガッチリウッド即可	せいなるわきみず	4
029	アレクのリベンジ	港町ビッキーニ · 入口边穿防寒服的男性	击倒ジャンゴル村西边海域的ホエルンブロー(随机遇敌),完成后前往サムラ村找他还能得到かがやきのゆびわ	りょうしのさお	6
030	极上お造り盛り合わせ	サムラ村 · 商会附近的男性	从大冰河穴第一个区域西北角有巨大浮冰的水边取来せんねんこおり	ホタルエビ ×10	4
031	美味アンコウなべ	サムラ村 · 商会附近的女性	先去大冰河穴取来せんねんこおり,带着它到从デカロック山的山顶融化成せんねんすい	アッサリがい ×5、アイスなべ的配方	6
032	魔法使いミラント	ゴロネール王国 · 墓地的幽灵	依次选择:右上、4、反时计回り	ぱっちりコーヒー×3	3
033	アストラム语について	ゴロネール王国 · 墓地的幽灵	依次输入:なるほど和さいこうきゅう	ミストローブ	3
034	よろいの秘密	ババナシア王国 · 西侧街道边的幽灵	前往本地的装备店调查左侧的盔甲,得到ふうすいリング后返回	ふしちょうのはね ×3	4
035	新たな合成レシピ	港町ビッキーニ · 桥边的幽灵	用キャメル和のうこうミルク各1个做出なまキャラメル	アクセルブーツ的配方	4
036	あるルーンの成り立ち	デル · モカール · 仓库街的幽灵	输入:3	ストライプマント	5
037	仲间が唱えた魔法	ボーグ帝国 · 街道边的幽灵	画出オーラバリア的符文	どうけのかめん	6
038	ある魔物の记忆	天空の街ヘイブン · 商会外的幽灵	击倒ゴロネール王国东北小岛ムシバッカ上黄色的蝴蝶型敌人ジゼリーナ	ぐんしのあしあと	6
039	秘密の暗号	レカの村 · 商会附近的幽灵	输入:とうのうえに	いにしえのせきひ	5
040	大贤者ミラント	ゴロネール王国 · 墓地的幽灵	画出符文ひょうけつ、再画出符文イーゼラー	习得暗黑魔法イーゼラー	7
041	モーヤの塔の顶	ゴロネール王国 · 墓地的幽灵	前往ボーグ帝国西南海岸边击倒ゴーリオン	モーヤのかぎ	10
042	苗木を育てる男	ゴロネール王国 · 城门北侧街道的男性	用ハートキュア给与其やる气	オレンジドロップ、パリパリレタス ×3	2
043	ネコ人の少年	ゴロネール王国 · 装备店附近的猫人	用ハートキュア给与其やる气	ブルードロップ、ギョギョうお ×4	2
044	旅人との出会い	ゴロネール王国 · 广场上的旅人	用ハートキュア给与其やる气	パープルドロップ、ちからのませき	2
045	绘笔をもう一度	ババナシア王国 · 东侧街道的画家	用ハートキュア给与其やる气	オレンジドロップ、こくようせき	2
046	先生归ってきて	ババナシア王国 · 喷泉广场右侧的老师	用ハートキュア给与其やさしさ	イエロードロップ、こもれびのゆびわ	2
047	臆病者の兵士	ババナシア王国 · 十字路口的士兵	用ハートキュア给与其勇气	パープルドロップ、てつのつるぎ	2
048	旅立ちの时	港町ビッキーニ · 广场的父女	用ハートキュア给与其勇气	パープルドロップ、スリップシューズ	2
049	スパ大好き!	ババナシア王国 · 旅店门口的 NPC	用ハートキュア给与其がまん	ブルードロップ、のうこうミルク ×5	2
050	とめられない旅人	港町ビッキーニ · 旅店门口的旅人	用ハートキュア给与其がまん	グリーンドロップ、ベリーヨーグルト ×3	2
051	トリック · スター	デル · モカール · 商会门口的 NPC	用ハートキュア给与其がまん	ブルードロップ、アクセルブーツ	2
052	ナンパする旅人	デル · モカール · 入口附近的旅人	用ハートキュア给与其勇气	イエロードロップ、こうげんのはな	2
053	きれいな踊り子さん	ゴロネール王国 · 广场右侧民家内 NPC	用ハートキュア给与其自信	グリーンドロップ、あさぬのふく	2
054	フライングボートの兄弟	港町ビッキーニ · 商会附近的 NPC	用ハートキュア给与其自信	イエロードロップ、みずぐものふく	2
055	さらば荣光の日々	デル · モカール · 仓库街的 NPC	用ハートキュア给与其自信	パープルドロップ、かつちりフラワー	2
056	人间失格な旅人	ボーグ帝国 · 街道边的旅人	用ハートキュア给与其やさしさ	ブルードロップ、ふわふわそう	3
057	タイホするぞ!	ボーグ帝国 · 王宫外街道左侧的 NPC	用ハートキュア给与其がまん	イエロードロップ、ドリルマスク	3
058	ローラの决意	ボーグ帝国 · 商会附近的 NPC	用ハートキュア给与其勇气	ブルードロップ、かぜのくびかざり	3
059	ボーグの母	ボーグ帝国 · 道具店附近的 NPC	用ハートキュア给与其信じる	グリーンドロップ、ポークポテト ×3	3
060	机械好きの男	ボーグ帝国 · 黑市附近的 NPC	用ハートキュア给与其自信	パープルドロップ、てつのはぐるま	3
061	高いトコこわい!	ジャンゴル村 · 旅店边的少年	用ハートキュア给与其勇气	イエロードロップ、マタタキノコ	3
062	全てを疑う旅人	ジャンゴル村 · 广场的旅人	用ハートキュア给与其信じる	オレンジドロップ、いにしえのは	3
063	だらしない女	天空の街ヘイブン · 旅店附近的女性	用ハートキュア给与其がまん	ブルードロップ、しんぴのうでわ	3
064	传えたいこと	天空の街ヘイブン · 道具店附近 NPC	用ハートキュア给与其やさしさ	オレンジドロップ、ゆうきのバッヂ	3
065	空に浮かぶ街	天空の街ヘイブン · 宫殿内的 NPC	用ハートキュア给与其信じる	パープルドロップ、あおぞらのマント	3
066	恼める女兵士	天空の街ヘイブン · 宫殿外的 NPC	用ハートキュア给与其信じる	イエロードロップ、てつかめん	3
067	迷の旅人	天空の街ヘイブン · 旅店附近的旅人	用ハートキュア给与其自信	パープルドロップ、ひすいのたま	3
068	逃げてきた二人	ババナシア王国 · 喷泉广场左侧的女性	用ハートキュア给与其爱	グリーンドロップ、ファイアマーク	3
069	忧いのドクター	ボーグ帝国 · 民家内 NPC	用ハートキュア给与其爱	オレンジドロップ、ふしちょうのはね	3
070	森の番人	ジャンゴル村 · 商会附近的 NPC	用ハートキュア给与其爱	ブルードロップ、つわもののやり	3
071	泪の理由	ジャンゴル村 · 道具店附近的 NPC	用ハートキュア给与其爱	グリーンドロップ、いやしのせいすい	3
072	爱せない旅人	サムラ村 · 广场的旅人	用ハートキュア给与其爱	イエロードロップ、アイスフラワー	3
073	私の嫌いな私	レカの村 · 长老家附近的 NPC	用ハートキュア给与其やさしさ	イエロードロップ、けがわのコート	5
074	救世主の歌	レカの村 · 商会附近的女性	用ハートキュア给与其信じる	オレンジドロップ、ばんのうやく ×2	5
075	ディア · ダンサー	デル · モカール · 入口附近的女性	用ハートキュア给与其梦	オレンジドロップ、かぜきりばね	5
076	传说の狩人	ジャンゴル村 · 广场附近的 NPC	用ハートキュア给与其梦	オレンジドロップ、グリーンマント	5
077	希望の芽	サムラ村 · 民家附近的女性	用ハートキュア给与其梦	グリーンドロップ、ゆきダイコン ×5	5
078	石の塔	レカの村 · 神殿附近的 NPC	用ハートキュア给与其梦	パープルドロップ、ばかぢからシール	5
079	さすらいの旅人	レカの村 · 神殿附近的旅人	用ハートキュア给与其梦	ゴールドドロップ、せいれいのうでわ	5
080	はねるゲータカ讨伐	商会领取	前往ゴロネール王国东南的圆形空地击倒はねるゲータカ	あおいこうぼく	3
081	イノシカ讨伐	商会领取	前往ゴロネール王国南边的森林击倒イノシカ	ほねのけん	5
082	みじゅくババナン讨伐	商会领取	前往ババナシア王国北边的绿洲边击倒みじゅくババナン	ほのおのプリズム	3
083	カークス讨伐	商会领取	前往ババナシア王国东边的沙漠击倒カークス	スカルクロウ	5
084	チョッキン讨伐	商会领取	前往ババナシア王国西边的沙漠击倒チョッキン	こくようせき ×3	3
085	ファン讨伐	商会领取	前往港町ビッキーニ东北的森林击倒ファン	かぜきりばね	3
086	ゴロス讨伐	商会领取	前往デル · モカール西南海岸边击倒ゴロス	ゆきのけつしょう ×2	3
087	ビゴール讨伐	商会领取	前往デル · モカール东南海岸边击倒ビゴール	クールロック	3
088	ブヒレンチ讨伐	商会领取	前往ボーグ帝国南边平原击倒	てつのはぐるま ×2	3
089	アスベトン讨伐	商会领取	前往ボーグ帝国西北击倒アスベトン	だいじゃのうでわ	5
090	ピョンベー讨伐	商会领取	前往クビナガ岛西北森林击倒ピョンベー	ワイルドダガー×3	3
091	グリフォス讨伐	商会领取	前往クビナガ岛南边森林击倒グリフォス	ウィンドクロウ	5
092	ガリピョン讨伐	商会领取	前往クビナガ岛西南小岛击倒ガリピョン	くろはがね	3
093	ゴレムン讨伐	商会领取	前往クビナガ岛东边小岛击倒ゴレムン	ギアースラッシュ	5
094	となりのユウマ讨伐	商会领取	前往サムラ村西北空地击倒となりのユウマ	せいじゃのひとみ ×3	3
095	ジャイウォータ讨伐	商会领取	前往大冰河穴西南击倒ジャイウォータ	ギガントメイル	5
096	トッシシ讨伐	商会领取	前往ゴースト谷西南击倒トッシシ	やみのつばさ	5
097	オキシドン讨伐	商会领取	前往死者の湖的西海岸击倒オキシドン	せいしんのうでわ ×2	7
098	イノカリブー讨伐	商会领取	前往ゴロネール王国西边击倒イノカリブー	ローストロース ×20	7
099	ジャイファイア讨伐	商会领取	前往デカロック山西边击倒ジャイファイア	にじいろかせき	7
100	モグルス讨伐	商会领取	前往デル · モカール西南海岸边击倒モグルス	プリズムランス ×2	7



攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：主线流程通关约 30 小时，全要素完美通关约 60 小时。

最终幻想 X III 国际版	Square Enix	角色扮演
X360 FINAL FANTASY X III ULTIMATE HITS INTERNATIONAL		日版
2010年12月16日发售	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII



和系列以往惯例一样，SE 重磅巨制《最终幻想 X III》时隔一年后终于推出了全面改良的《国际版》。本次发售的《FF13 国际版》以廉价套装的方式推出，目前为 X360 独占，游戏全程对应英文语音，字幕则有日语和英文两种（更改主机系统语言切换）。虽然《国际版》本身的内容相比原作并未有大幅改变，最大的调整也仅仅是加入了对应新手的“简单难度”，但由于本次《国际版》为日版，而年初推出的美版又有锁区的限制，所以对于国内的大部分 X360 玩家来说无疑是极大的福音。本次就让小编为大家带来简要的流程要点攻略以及核心游戏系统说明，希望能给各位起到点帮助。

文 白夜
编 九兵卫
美编 NINA

关键系统指南



战斗系统核心 职务搭配与连锁崩溃

在本作的战斗中，角色可以分别被赋予诸如“攻击手”之类的“职务”，而各种职务的搭配就是“最佳配置（オプティマ）”，根据构成职务的不同，最佳配置的名称也会有所变化。要提醒大家的是，选择不同的职务不仅会带来使用者本人的攻击方法的变化，我方队伍全体也会获得各不相同的有利效果，具体可参加下表。

《FF X III》以 ATB 为基础的战斗系统之所以节奏如此之快还有另一个原因，那就是连锁崩溃的存在。连锁计量槽位于画面右上角，当玩家维持高连击时，计量槽的数值（分子部分）就会不断增长，当分子值与分母值相同，当前被攻击的敌人就会陷入崩溃状态。在计量槽重新归零的这段时间内，敌人受到的伤害会比平时更大，同时玩家的攻击还会对敌人造成浮空、中断攻击等特殊效果，后期大部分 BOSS 以及甚至部分杂兵都需要先打出崩溃后才能给予有效伤害，因此玩家必须熟练掌握。

职务	解说
攻击手（アタッカー/ATK）	强化攻击的职务，以物理攻击或者无属性魔法为主，我方全体角色攻击力上升。敌方目标计量槽增加慢，但发生崩溃后下降也慢。
防御手（ディフェンダー/DEF）	强化防御的职务，会令包括同伴在内的我方角色所受伤害变小。
追击手（ブラスター/BLA）	会使用各种魔法攻击的职务，可以辅助攻击手对敌人进行追加打击。敌方计量槽增加量上升，造成敌人崩溃后计量槽下降较快。
治疗手（ヒーラー/HLR）	专注于回复以及治疗异常状态的职务，不会主动采取攻击行动，同时我方的各种回复技能回复量上升。
强化者（エンハンサー/ENH）	在战斗中使用各种支援技能并强化我方战斗能力的职务，我方各种技能的持续效果时间变长。
弱化手（ジャマー/JAM）	战斗中优先给敌人附加各种不利效果以及弱化状态的职务，我方技能成功率上升。

©Square Enix



简要流程攻略

TP 技能与召唤兽

TP 点数指的是战术点数，是游戏中一些特殊技能所要消耗的点数，比如特殊魔法。而 TP 在战斗过程中增长很慢，通常都是在战斗结束后根据评价来给一定数量的奖励，所以 TP 技能不要轻易使用，这样才能在关键时刻派上用场。所有的 TP 技能中，最重要的自然就是系列经典的“召唤兽”。召唤会消耗 TP 等级 3，召唤兽出场后我方只留下召唤兽和召唤者本人在场上战斗。虽然召唤兽本身没有 HP，但它在战斗中消费的 SP 值便相当于自身的 HP，就算召唤兽不进行任何动作也未受到敌人攻击，SP 也会随时间的推移而减少。除了能对敌人造成重创，召唤兽还有很多其他妙用，比如救活被打倒的同伴——召唤兽退场时会把我方所有成员的状态恢复到进入战斗前的状态，所以当同伴被击倒、自己没 HP、全员全异常状态来不及治疗的时候都可以使用召唤兽，玩家甚至还能将召唤兽作为肉盾，抵挡一些 BOSS 威力惊人的大招。

水晶石成长系统要点



“クリスタリウム”，即水晶石便是本作的角色培养系统。与普通 RPG 不同的是，本作没有等级概念，所有角色的成长都依赖于水晶石，因此该系统对于游戏的流程非常重要。首先，每个角色的水晶石被按照职业划分且各有所长，例如闪电可以在早期就进行“攻击手”和“追击手”的强化，而香草早期则是“治疗手”和“追击手”等等；其次，每个水晶石中可以成长的项目主要分为职务等级、能力、HP 最大值、物理攻击、魔法攻击、ATB 等级这六个，玩家在流程中可以根据需要，有针对性地消费 CP 点数进行成长；最后，连接水晶石每个项目的被称为“力量线（パワ－ライン）”，走完每条力量线所需的 CP 点数是不同的，尤其是当水晶石等级上升后，力量线的“长度”会呈倍数上升。

冥碑任务

本作的支线任务直到剧情进行到 11 章来到下界后才能开启，这总计 64 个冥碑任务便是游戏中最大的隐藏要素。任务所在的位置是可以直接在地图上看见的，其中金色的是传送点，闪闪发光的是还没有完成的任务，部分冥碑任务必须完成其他任务后才会出现。虽然下界的地图很大，但通过冥碑任务获得陆行鸟这一交通工具后就会方便许多。除了有金刚龟以及大小龙龟这些游戏中最强的敌人等待着玩家，通过完成任务还得获得一些珍稀素材与武器，因此是游戏中最耐玩的一个部分。



Chapter 1

ハングドエッジ

首先是与“重攻击骑マナスヴィン”的战斗，同时也是教学战斗。随后随着剧情的推进会依次切换为斯诺和霍普的视角，其间有几场教学与中 BOSS，几乎没什么难度。最后霍普与香草对话即可进入第 2 章。

Chapter 2

下界のファルシ

进入异迹之后，香草会找到自己的武器，强制战斗 VS“ゲパルト烈爪”。此时场景已经较大，玩家可观察一下敌人的行动在它们背对我们时从身后接触发生战斗，这样就会发动“奇袭”，战斗开始后作为队伍 Leader 的角色会先强制攻击每一名敌人一次并使他们陷入崩溃边缘，对获得战斗高评价以及战斗后获得道具非常有利。

本章道路单一，斯诺也会随后赶到，后期会出现死骸类敌人。“グール”都行动缓慢，抓住机会可以全部造成奇袭。最后会遇到一个相比“グ－ル”更强的死骸类敌人“ガスト”挡住必经之路，打之前可以先使用一个“パワ－スモ－ク”给自己加上各种有利状态。“ガスト”会使用初级火魔法，之后的双ガスト战也最好提前使用地图道具增加有利状态。众人直线深入后来到法尔希面前，法尔希被唤醒后便是和它的战斗。

ファルシ=アニマ

战斗中主要要消灭法尔希的主体“ファルシ=アニマ”，但它的两个触手会不断地捣乱，所以玩家要先集中消灭它的两个触手，之后在触手再生之前集中攻击本体。需要注意的是 BOSS 在触手再生后会立刻发动攻击，先不要上前，否则会受到重创。反复以上过程便可以击败他了。

Chapter 3

ビルジ湖

由于已经成为路希，现在已经可以使用魔法，也可以利用水晶石进行能力成长了。玩家可针对“最佳配置”中的各角色职务，优先强化闪电的攻击手、斯诺的攻击手、追击手以及香草的追击手、治疗手职业，闪电的被动技能“チェ－ンスタ－タ－（在连锁计量槽为 0 时普通攻击以及魔法ルイン”的效果提升）”以及“エンドアスピル（打倒敌人时恢复 ATB 槽一个单位）”很有用，应优先学习，追击手的“调查（ライブラ）”也是应该第一时间学习的技能。目前水晶石开放程度很小，接下来的战斗中一路打下来所积攒的 CP 基本可以将目前所有职务的所有技能都学会。



关于存档 如果大家有 X360 版《最终幻想 X III》美版的记录，你就会发现《国际版》的存档其实和美版是共通的，甚至连成就也完全互通。玩过美版的玩家可以放心地读取以前的记录继续这次的《国际版》之旅了。



重攻击骑マナスヴィン

到达“ビルジ湖：静止した荒波”后会发生剧情并进入BOSS战（VS 重攻击骑マナスヴィン），玩家只要利用最佳配置中的“ラッシュアサルト”猛攻使其进入崩溃状态后再集中攻击即可，过程中如果HP所剩不多，就切换至有治疗手的配置进行恢复。

ベヒ-モス刚

对“ベヒーモス刚”的战斗开始会有一个TP技能（TPアビリティ）中的“调查”的指南，针对敌人弱点打。“ベヒーモス刚”的弱点是火属性和水属性，香草的追击手职务水晶石里便有初级水属性魔法“ウォータ”，塞兹的追击手职务水晶石则有火属性的初级魔法“ファイア”以及火属性攻击的特技“フレイムブロウ”。

战斗爆击骑カルラ（第一阶段／第二阶段）

闪电篇本章最后一个BOSS擅长雷属性的攻击，战斗分为两阶段，第一阶段无难点，连锁攻击至后BOSS崩溃，集中攻击后轻松搞定。之后BOSS补充能量，战斗进入第二阶段，此时它的连锁耐性和HP都有很大程度地提高，并会使用雷属性范围攻击。BOSS的弱点是风，香草和塞兹的追击手职务均有风魔法。

顺着道路一路前进，来到下一个存档点附近的时候香草会停在一个被石头挡住的门前说话，事实上这里是可以翻过去的，算是一个近路，但是如此一来就会错过一些宝箱，所以这里还是建议大家绕个远。切换为斯诺的视角后，需要完成两次对PSICOM部队的连续战斗，因为只有斯诺一人，所以请时刻注意HP剩余量，及时用ポーション恢复。以斯诺当前的攻击力，两场战斗中的4个“PISCOM特务猎兵”都是两拳一个，所以ATB槽有两段时就请果断出手，效率较高。

シヴァ

对希瓦姐妹（シヴァ）的战斗实际上对手只有妹妹妮克斯（ニクス），战斗开始后姐姐斯蒂莉雅会先给斯诺施以“死亡宣告”，之后玩家要在倒计时前想办法使妹妹妮克斯的DRVIE计量槽积蓄满。最有效的办法是切换成“防御手（ディフェンダー）”职务，在妮克斯出现“ATB积蓄”的字样时选择防御手的特殊技能“ライフガード”，并在BOSS上前攻击时执行，如果防御成功她的连击则可以大幅度增长她的DRVIE计量槽。当妮克斯的DRVIE计量槽增长满时按键即可完成BOSS战。

Chapter 4

ヴァイルピ-クス

本章正式开始后，4人会按闪电、霍普一组，塞兹、香草一组分队行动，首先是控制塞兹和香草，前进之前最好整理一下装备，水晶石和职务有新的开放，利用当前CP先强化一下自身，之后前进几步便会进入闪电的回忆，从而控制队伍变为闪电和霍普。

ドレッドノ-ト

这个BOSS基本无弱点，而且还有物理攻击减半等特点。但弱化物理效果的“デプロテ”对其非常有效，所以战斗开始后先切换最佳配置，利用香草的“弱化手”技能造成BOSS的防御力下降，之后一口气将其打致崩溃并保持连击消灭它，不过这只是第一阶段。第二阶段的战斗初期玩家应该以强化自方和弱化敌方为主，切换最佳配置，利用塞兹“强化手”的魔法“ブレイブ”和“フェイス”强化我方人员的物理魔法攻击力，同时利用香草的“弱化手”弱化敌人的物理魔法防御力，之后再全力总攻造成其崩溃。

オ-ディン

奥丁的攻击力相当强悍，所以战斗前尽可能装备增加HP的饰品，或者增加雷耐性的饰品，如“雷の指轮”。战斗开始后，奥丁依旧会对闪电实施死亡宣告，而这时玩家要立刻切换成“ダブルキュア”互相恢复HP以抵挡过奥丁开场后的猛烈进攻，之后当奥丁使用防御技能“ウルの楯”时就是我们攻击的好时机，切换成“デュアルフォース”，使用雷属性的攻击可以比较有效率地增长奥丁的DRIVE计量槽，之后当奥丁再次进攻时可切换成“バスター＆キュア”，由闪电进攻、霍普恢复，两人HP剩余量都不多时可再切换为“ダブルキュア”先稳住局面，如此反复，将奥丁的DRIVE槽积蓄满后按键结束战斗。



ヴァイルピ-クス：废物处分场

塞兹前进的路途中有两处要点——调查机械开启通路，调查四个面板打开大门，战斗惟一难点可以算是打开最后大门后的一战，可以利用地图功能道具加好状态再上。本作最后是斯诺的回忆，没有战斗。美丽的夕阳，天籁般的女声哼唱……在这些的陪伴下，先到海边的酒吧里找蕾布萝谈话，然后在栈桥的末端找到塞拉……

Chapter 5

カブラ树林：调整区

推荐在霍普的追击手职务水晶石里习得TP技能中的“地震（クエイク）”，可以使接下来的路途变得轻松一些。カブラ树林内的道路依旧很简单，顺着发光的标记走，然后用电梯深入即可。这里的敌人大多使用火属性的攻击，可以装备“火の指轮”来减少伤害。

试作骑ユイジンシャン

HP非常多且攻击强悍的BOSS，特点是弱点属性会随时改变，不过有诸如“耐火焰模式”以及图标的提示，到时候以相克属性打即可。攻击时单纯的追击手组合虽然能够快速提升连锁计量槽，但下降也快，而有攻击手的存在可以保证连锁计量槽归零变慢。此外追击手拥有各种属性的攻击，可针对BOSS随时变换的弱点打，此外BOSS变成雷弱点时可以把奥丁召唤出来给予大伤害。

Chapter 6

サンレス水乡

自然保护区多是一些弱点是火且水抗性很高的野生怪物，所以用火魔法一路烧过去是最有效的办法。从“サンレス水乡：虹降の峠”开始出现的“甲壳兽スケイルビ－スト”可以不要理会，绕过去即可。接下来的一段道路途中会有一些变换晴天雨天的装置，玩家可通过这些来变化天气，同时变化的还有敌人配置。基本情况是晴天大部分是弱点是火的怪兽，而雨天基本是水属性的怪兽，弱点是雷和火。

エンキ＆エンリル

灵兽“エンキ”和“エンリル”，前者是水属性（身体为蓝色），后者是雷属性（身体为绿色），所以前者的弱点是雷，后者的弱点是水。开打后基本必定会被BOSS的攻击附加物理防御力下降状态，所以在治疗的同时不妨给它们也附加上异常状态，BOSS会中毒（バイオ）、物理防御力下降（デプロテ）以及魔法防御力下降（デシェル），切换一次“治疗手＋强化手”以及“弱化手＋强化手”即可完成以上过程还会为自己加上有利状态。开打后先盯住某一只集中攻击，这两只灵兽还算很容易被打到崩溃，不过一段时间后两只BOSS均会进入一个愤怒状态，此时他们的各项能力上升。

Chapter 7

商业都市パルムポルム

借助诸多的掩体，很容易可以从敌人背后奇袭收拾掉开始的敌兵，而在空中巡逻的“快速机ファルケ”还是不要去招惹了，因为它的机枪攻击“ガトリングガン”基本可以秒杀我方任一个成员。躲过这些巡逻的敌兵之后进入“商业都市パルムポルム：食料培养プラント”。斯诺的剧情过后进入战斗，战斗开始时就是希瓦的驾驶模式。可以自由行动后一定要先给久违了的斯诺强化能力学习技能，随后的路途中凭借斯诺的高攻击力应该没有难点。首次搭档的芳和闪电的攻击性极强，但辅助能力较差，尤其是回复方面。为了保持连锁的同时可以回复，行动前最好设置一个攻击手（芳）＋治疗手（闪电）的最佳配置。

侵攻制圧机ウシュムガル

BOSS战VS“侵攻制圧机ウシュムガル”，之前的关键是要设定一个“防御手（斯诺）＋强化手（霍普）”的最佳配置，开战后首先切换到此，由斯诺“挑衅＋ライフガード”吸引并抵挡BOSS的攻击，而霍普会给我方全体附加“バファイ”效果，这样BOSS的火属性攻击就基本不具有威胁了。接下来就是常规战斗，雷属性是BOSS的弱点，“攻击手＋追击手”以及“追击手＋追击手”之间的切换对其造成崩溃并一口气解决掉。之后霍普与“侵攻制圧机ウシュムガル”单独对决的战斗要先转换为强化手第一时间附加“バファイ”效果，之后用雷魔法攻击，一段时间后闪电和芳加入。

飞空战车グライフ

本章最后的BOSS战要以机关炮、舵、本体的顺序破坏，开战后要先加物理防御上升状态，之后以最佳配置“胜利への决意”应战，一人专心回复，需要注意的是只能用远程魔法攻击伤害到BOSS。当左机关炮、右机关炮、グライフ左舵、グライフ右舵全部破坏之后，可适当采取“ラッシュアサルト”的配置加强火力。

Chapter 8

欢乐都市ノ－チラス

首先到广场上看完新闻，接下来就去欣赏华丽无限的召唤兽表演。在陆行鸟乐园，陆行鸟的幼崽和塞兹、香草玩起了捉迷藏。它藏身的地点依次是羊群中、贩卖手推车、喷水池、场景边上的陆行鸟群，最后顺着它飞的方向前进发生剧情。

突击炮レ－ヴェ

“突击炮レ－ヴェ”，弱点是火属性和冰属性，雷属性完全防御。玩家不妨把香草的治疗手和塞兹的强化手安排在一起，开局后一般都会受到BOSS的“制压瓦斯”的攻击而中毒，此时治疗手解毒时就顺便加上物理防御和魔法攻击上升的状态。之后盯住BOSS的弱点属性猛攻，此外香草的弱化手可以先对BOSS施加“ウィーク”，这样它各属性的耐性都会降低。

ブリュンヒルデ

前行后发生剧情，香草归队，开始和召唤兽布伦希尔德（ブリュンヒルデ）之战。增长它的DRIVE槽的要点在于创造高连锁，冰属性是它的弱点。开战后先用弱化手降低它的魔法防御，之后用“攻击手＋治疗手”以及“追击手＋追击手”的组合猛攻即可。胜利后塞兹的ATB槽增加1。

Chapter 9

リンドブルム：舰载艇ハンガ－

在记录点做一番调整之后和リグディ对话选择出击，正式开始パラメキア潜入作战。第一场强制战斗后，建议设定一个“勇战の凯歌（追击手＋治疗手＋攻击手）”的最佳配置。进入战舰后开始混搭普通敌兵有“PSICOM机动コマンド”出现，这类敌人会使用各种强化魔法，是优先消灭目标。而之后的舰内道路上几个必经之路上把守的“机甲兵



实用技术 攻略透解



ヴィーキング”算是这一阶段最强的敌人，火无效，但雷、水属性都是其弱点，并且几乎弱化手的所有异常状态都对其有效，也很好对付。6名主角汇合后，直走就能遇到本章的BOSS，别忘了选好上场战斗人员后设置最佳配置。

バルトアンデルス

BOSS实力非常强大，开战后玩家可先使用ライブラスコープ对BOSS全体进行调查，要破坏“ファルシ右外装（弱点冰、火吸收）”、“ファルシ左外装（弱点雷、水吸收）”、“ファルシ左副次装（弱点火、冰吸收）”、“ファルシ右副次装（弱点水、雷吸收）”。随着每一个部件的破坏，BOSS的其余部件所使用的魔法便会提高一个等级，这个阶段用“勇战の凯歌”配置比较容易打过去。部件全部破坏之后，开始与本体的决战，本体的最大威胁技能为“デストルード”，全体光球攻击，不过这招有一定的积蓄时间，所以在BOSS积蓄这招时务必要把全员的HP补满（可以设置一个双治疗手的最佳配置“フェニックス”，同时用于被这招“洗礼”过后回复用）。当然，如果有召唤兽的话，在“デストルード”即将放出来的时候叫召唤兽出来帮着顶一下也是不错的办法。

Chapter 10

フィフス・アーク

首先控制闪电走到深处选择“出发”，全体角色归队，众人开始向异迹深处行进。强制战斗结束后，所有角色的所有职务都得到了解放，不过新职务要从头学起，可根据队伍中的职务配置进行培养。

シド・レインズ

来到一处开阔的平台，圣府骑兵队最高指挥官“希德·雷茵斯（シド·レインズ）”以超强的实力等待着玩家。希德在战斗中会变换三种模式——攻击模式、防御模式以及回复模式，而玩家针对这三个模式要有不同的最佳配置与之抗衡。

バハムート

来到异迹的最深处，这里要进行的是收服巴哈姆特（バハムート）之战。增长巴哈姆特的DRIVE槽的方式有三个：不断地连锁攻击、防御住它的攻击以及对它附加异常状态。所以开始后玩家可以先切换至有弱化手的配置对其附加异常状态，然后用“勇战の凯歌”攻击，当HP不足时就切换至“双治疗手+防御手”的配置“フェニックス”，让芳挑衅并防御它的攻击，剩余角色负责回复。

Chapter 11

メディア峡谷

开始后霍普会离队，调整队伍后出发前去寻找。收服霍普的召唤兽亚历山大（アレキサンダー），增长其DRIVE槽的方式有连锁攻击、为己方回复HP以及强化己方人员的状态。亚历山大之战之后会自动转入“アルカキルティ大平原”，剧情过后就可以解锁分支任务系统了。我们的目的是通过大平原进入“マハーバラ坑道”，坑道入口在大平原的最北边。

テージンタワー

离开“スーリヤ湖”便是通往目的地“ヲルバ乡”前最长的一段路“テージンタワー”。沿着大绝壁前进不久即可进入“テージンタワー”，这是一个7层的巨大迷宫。进入后发生事件，“テージンタワー”内部构造发生变化，在1层拿完宝箱之后就可以去2层了。在2层会遇到法尔希出现并击破墙壁的事件，自此漫长的“テージンタワー”之旅正式开始。在这个迷宫里玩家要做的事情主要就是领任务、做任务，然后道路打通，继续深入。

2层最先触发的任务“巴の守护者·しなやかな块”的目标“ギガゼラチン”在顺着旁边楼梯过去的东之石像广场上；22号任务“巴の守护者·不坏の兵士”的目标“スパルタン”在第一个石像边上的通道通往的广场上；23号任务“巴の守护者·地を这う甲胄”的目标“グランガッチ”就在中央的石像前。通过2层后顺路直接来到3层，调查石像后再次改变内部结构，乘电梯去4层，4层有两部电梯，利用北侧的那台直接上5层。在5层调查石像接受24号任务“巴の守护者·疎ましき缀れ”，任务目标“ムシュフシュ”就在边上。之后回到4层南侧乘电梯到6层，在6层分别调查两个石像领取25号任务“巴の守护者·疎ましき缀れ”以及再次改变塔内结构。从6层的新房间走楼梯下到5层遇到任务目标——特殊死骸“ヴェーターラ”。塔内的最后一个任务26号任务“巴の守护者·忌わしき绝叫”要在5层领取，之后到6层找到目标“ペナンガラン”。

ファルシ=ダハーカ

完成以上所有事宜后到5层调查内圈的石像改变塔内结构，之后按照4-6-最上层的顺序前往塔顶。BOSS的攻击多为魔法，所以战前可以装备上诸如“ルーンブレス”以及“精灵の指轮”这些增加魔法耐性的饰品。推荐“狩人への祝福（弱化手+攻击手+治疗手）”，可以防止连锁计量槽不归原位。开战后立刻给BOSS上减速魔法，之后先用“勇战の凯歌”这个比较稳妥的配置了解BOSS的攻击频率，熟悉之后可以间或切换成“ラッシュアサルト”猛攻一阵以快速增长连锁计量槽。

バルトアンデルス

顺着道路一路边杀死骸边前进就会进入香草和芳的故乡“ヲルバ乡”。这一次“バルトアンデルス”仅仅是主体而已，但HP非常高。BOSS最麻烦的要数让我方全体虚脱魔法“ダルガ”，因此战前可以将手中的“虹のアンクレット”全部装备到参战人员身上。此外，BOSS让我方全体中毒的“バイオガ”最好也装备耐毒的饰品予以预防。开战后先给BOSS施加减速魔法，之后抓住间隙猛攻以快速提升连锁计量槽。当BOSS释放全体攻击“タナトスの哄笑”特写出现时一定要及时切换至“フェニックス”来减少伤害。此战如果拖得时间太长的话会被施以“死亡宣告”。

Chapter 12

圣府首都エデン

精彩的CG之后，马上就是强制战斗。此战是以奥丁的驾驶模式为起始的，“守护骑アナヴァタプタ”的实力还不足以挡路。继续前进，众人需要对方的强敌是使用浮游炮进行攻击“プラウド・クラッド”，它对所有异常状态免疫，攻击全部是物理攻击。要特别注意的是打到一定程度后它会解除限制进行疯狂的报复攻击，同时加攻加速，如果队伍能力不足的话很容易在这里全灭。

接下来马上又是一场BOSS战，这次的BOSS“アダマンケリス”也就是之前在下界看到的庞然大物，幸好这回我们面对的这一只比野生的要弱不少。继续前进，到了公园出口会遇到一场强制战斗，对手是“タイラント”和“防卫骑スヴェリン”，如果这两位联手的话，估计没人能打过去，幸好现在我们是作为第三方乱入。一段路程后会出现两只巨型敌人夹击的剧情，不过实际上只用打拦住去路的“ジャガーノート”。



プラウド・クラッド

第二次出现的“プラウド・クラッド”HP和攻击力更高。打法在前期和第一次比较接近，不过这次它会在从飞空形态和地面形态中进行切换，同时还会进行能量填充，填充完毕后连锁崩溃计量槽会归零，所以这场战斗中必不可少的是强化手，而最最重要的就是加速魔法“ヘイスト”。战斗过程中它会在一定HP以下时自动加满HP并附加给自己加速等状态，但同时也处于物理和魔法防御力低下状态，这些状态会一直持续到战斗结束也无法解除，所以此时全员在加速状态下才可与之抗衡，而其处于飞空模式的时候攻击相对较弱，是我们出手攻击的好时机。

Chapter 13

オ-ファンズ・クレイドル：セントラルタワ-祭祀堂

最终章的流程很短，在最终迷宫里跟着女神像前进，并将其分别打败，就可以来到最后的决战。

ジャバウォック＆バンダ-ナスナッチ

女神第一战的对手是ジャバウォック、バンダーナスナッチ。バンダーナスナッチ是不怕物理攻击，ジャバウォック是不怕魔法攻击，两者都吃弱化魔法。

ヴラディスラウス

女神第二战的对手是ヴラディスラウス。这个对手的特征是极难被打成崩溃状态，因此要对其减物防魔防再打。它的招式里最厉害的是生者必灭，此技威力巨大，必须用防御手硬扛。

决战骑ティアマット

女神第三战的对手是决战骑ティアマット，这个BOSS的攻击力很低，不过拥有全异常状态无效的特性，另外每隔一段时间就会将崩溃值清零。

最终决战（三连战）

第一战：バルトアンデルス

这是和它的第3次战斗了。由于HP多，建议带上防御手以防万一。它的アルテマ和タナトスの哄笑是威力最大的两招，一看到这招就立刻换防御手来扛吧。弱化手和强化手在此战能节省大量时间，个人推荐带上霍普，他在后期能学到塞兹的强化魔法，这样在战斗中即可当强化手也可以当治疗手。

第二战：オ-ファン

目前遇到的HP最高的敌人，相当惊人。它会在阳の道后使用心无い裁き，这一招是按比例给出伤害的，之后如果再跟一些强力攻击就比较棘手。而且心无い裁き发动后是无法换职务的，因此一看到阳の道就要特别小心。这个BOSS的强力程度是无庸质疑的，但亦有一个妙招可以轻松搞定，那就是对其使用バイオ（毒魔法），成功之后就会看到它的血哗哗地往下减，比自己打快了十倍还不止。采用这招的话，我方只需始终保持防御配置，再给自己加防，就可以撑到胜利了。不过毒状态会在一定时间后消失，此时得再补一发，整场战斗大约需要成功4次。

第三战：オ-ファン（最终形态）

全游戏的最终BOSS战说难不难，说简单也不简单。开战后玩家会中死亡宣告，因此必须速战速决。这个BOSS平时无敌，只有在崩溃状态下才会受到伤害。如果行动过慢的话它会使用一招将崩溃值清零，另外当其从崩溃状态中恢复时会对自己狂加有益效果，这时得立马换弱化手将其消掉。一般来说两次崩溃就足以要它的命了。

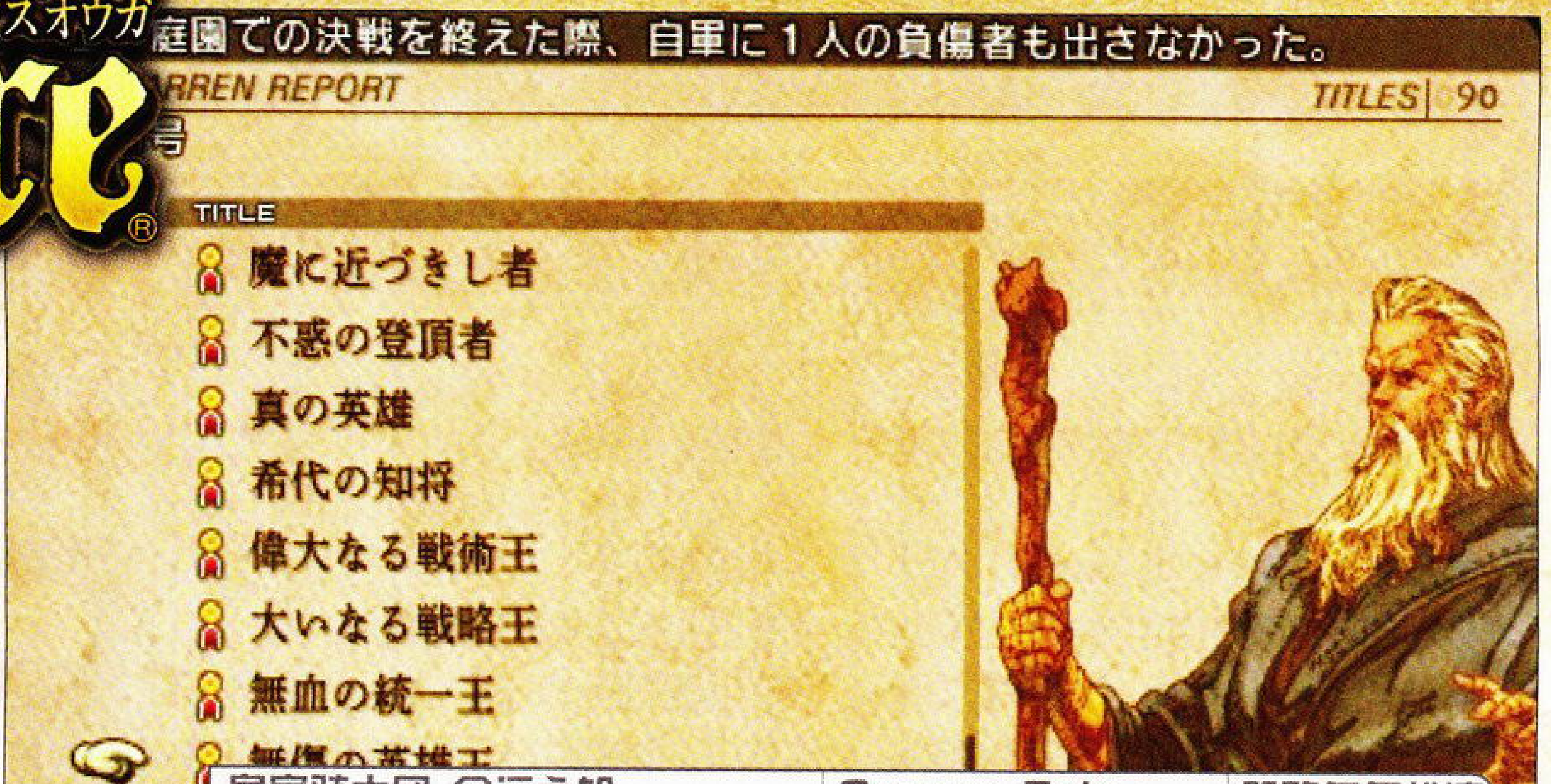
通关之后

与历代不同的是，本作通关之后有一次存档的机会。之后读取这个存档，可以回到最终决战前，利用那里的传送门可以返回下界冒险。而且当打败最终BOSS时，水晶石的第10级才会解放，这一层增加的能力是最多的。



Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪

研究中心 RESEARCH CENTER



皇家骑士团 命运之轮	Square Enix	策略角色扮演
PSP タクティクスオウガ 运命の轮		日版
预定2010年11月11日发售	1人	4800日元
无对应周边		

编者的话：在观看本次大赏的玩家投票情况时，我才意识到今年《火焰之纹章》也有个复刻作品。再看看上期的 SFC 诞生 20 周年特别企划，突然明白了 Square Enix 选择在今年推出《皇家骑士团 2》复刻版的原因——果然够深谋远虑的！不过从玩家角度来说，这么成功的复刻自然是多多益善。我个人严重怀疑、也极度希望在 2011 年任天堂能在 3DS 上推出《火焰之纹章 圣战的系谱》的复刻版。让我们拭目以待！

文 曹纲 编 纱迦 美编 anubis

合成

合成是从第 2 章就可以开始进行了，随着获得的合成书增加，我们能够合成的物品也越来越多。合成书除了普通的在商店购买之外，还有特定剧情战斗掉落、特定地点的敌人掉落等入手途径，具体如下：

合成书	入手方法
近接武器炼成书 I	ショップ（1000G）（2 章序盘）
近接武器炼成书 II	ショップ（2000G）（3 章序盘）
格斗武器炼成秘传书	4 章ダムサ砦（ハーネラの神殿 至圣所）
	4 章ボード砦（ゾショネルの神殿 至圣所）
格斗武器练成古文书	4 章フランパ大森林（最深层）
剑炼成秘传书	4 章クァドリガ砦（ネッサローの神殿 至圣所）
短剑练成古文书	4 章バーサの神殿 B3 ローグ（女）
片手剑练成古文书	4 章ハーネラの神殿 B4 ナイト（女）
两手剑练成古文书	フランパ大森林 仰望の地 テラーナイト（スケルトン）
斧枪锤练成秘传书	4 章ゲルド砦 （グルーザの神殿 至圣所）
斧炼成古文书	フランパ大森林 绿摇れる湖沼 ビーストテイマー女（斧）
枪炼成古文书	フランパ大森林 グナワの水源 ルーンフェンサー
锤炼成古文书	海贼の墓场 深渊 ナイト（スケルトン）
刀练成秘传书	4 章ゲルド砦 （グルーザの神殿 至圣所）
	4 章フランパ大森林（困衰の绿野）
片手刀炼成古文书	フランパ大森林（困衰の绿野） ニンジャ
两手刀练成古文书	フランパ大森林（冻水の小沼） ソードマスター（女）
棍鞭炼成秘传书	4 章クァドリガ砦 （ネッサローの神殿 至圣所）
棍炼成古文书	リューネラムの神殿 B4 ゴルゴン（神殿最左端台阶下面的）
鞭练成古文书	フランパ大森林（风致の丘） ビーストテイマー（鞭）
魔道书写本术书	死者の宫殿 B23 セイレーン（ラミア）
乐器加工术书 I	转律の塔 2F、6F
乐器加工术书 II	浮游遗迹群 1
远隔武器炼成书 I	ショップ（1000G） （2 章序盘）
远隔武器炼成书 II	ショップ（2000G） （3 章序盘）
ゲルゲの口传书	2 章剧情战斗报酬
弓练成秘传书	4 章ゲッコー砦 （バーサの神殿 至圣所）
弓炼成古文书	フランパ大森林（神变の大虚） アーチャー（女）
弩炼成秘传书	4 章ダムサ砦 （ハーネラの神殿 至圣所）
弩炼成古文书	死者の宫殿 B22 アーチャー（スケルトン）
铳器制造技术书	4 章グリムスビーの町 テンプルナイト
铳器强化术书	ボード砦 ガンナー （ゾショネルの神殿 B4）
投掷武器炼成秘传书 I	死者の宫殿 B10 ビーストテイマー（投掷）
投掷武器炼成秘传书 II	4 章ラザン砦 （リューネラムの神殿 至圣所）
防具炼成书 I	ショップ（1000G） （2 章序盘）
防具炼成书 II	ショップ（2000G） （3 章序盘）
防具练成秘传书	4 章ゲッコー砦 （バーサの神殿 至圣所）
	4 章ボード砦 （ゾショネルの神殿 至圣所）
盾防具练成秘传书	4 章ボード砦 （ゾショネルの神殿 至圣所）
盾防具练成古文书	ゲルド砦 グルーザの神殿 B4 ホプリタイ（片手剑）
头防具练成古文书	4 章 クァドリガ砦 クレリック （ネッサローの神殿 B4）
身体防具炼成古文书	海贼の墓场 中央断层 ブラッドゲイビアル
腕防具炼成古文书	死者の宫殿 B20 ホプリタイ
脚防具炼成古文书	海贼の墓场 海神の怀 ホプリタイ
装身具雕金技法书 I	ショップ（1500G） （2 章序盘）
装身具雕金技法书 II	ショップ（3000G） （3 章序盘）
装身具雕金技法书 III	4 章ボード砦 （ゾショネルの神殿 至圣所）
装身具雕金技法书 IV	4 章ラザン砦 （リューネラムの神殿 至圣所）
矿石 · 金属精炼技法书	ショップ（800G） （2 章序盘）
魔石 · 宝石加工技法书	3 章剧情战斗报酬
木材加工技法书	ショップ（600G） （2 章序盘）
生地 · 织物生产技法书	ショップ（700G） （2 章序盘）
医药品调合书 I	ショップ（1000G）
	2 章剧情战斗报酬
医药品调合书 II	2 章剧情战斗报酬
ダイダロス秘传书	死者の宫殿 B100 ニバス击破

特殊敌人掉落的合成书和死宫的强力装备类似，都需要用 S/L（即反复应用 SAVE/LOAD 来确保出现想要的结果）出相应的敌人、掉落物品袋而不是卡片、开出稀有物，所有要有耐心。多使用战车和撤退可以节省不少时间，不过会影响相应的称号获得，追求完美的玩家需要注意。另外，禁咒相关的合成书可参考上期的禁咒内容。

至于合成的成功几率取决于以下几个方面：

1. 合成品的基础成功率，越强力的装备一般来说几率就越低。

2. 提高基础能力值会增加相应物品的成功率，例如 STR 越高（以队伍中 STR 基础能力最高的数值为准）合成武器的成功率也越高，因此尽快利用多次转职升级来获得全能力 100 的同伴的话，合成成功率也会提高很多。

3. 合成失败的话，再次合成成功率会上升，不过对于原料稀有的情况，还是尽量 S/L 吧！

套装

在原作中，除了普通装备之外，还有装备一套产生特殊效果的套装设定，例如攻击力 999 的奥伽套装等。在本作中，也有类似的设定，不过这次只要同时装备套装中的 3 件装备就可以发挥作用了，具体如下：

套装名	武器	盾	防具	效果
屠龙套装	ドラゴンクロー	ドラゴンスケイル	ドラゴンヘルム	战斗时增加技能“ドラゴンキラー”
	ドラゴンブレイズ	ライオットシールド	ドラゴンメイル	
	ドラゴンアックス		ドラゴンスリーブ	
	ファフニール		スパークガード	
	ドラゴンファング			
	ベンティスカ			
	地龙の战斧			
	ドラゴンハンマー			
	ブラッドハンマー			
ジィルガ套装	ジィルガの魔弓		ジィルガの魔铠	投射攻击力上升
			ジィルガの魔手	
奥伽套装	オウガブレード	オウガシールド	オウガヘルム	物理攻击力和防御力上升
			オウガアーマー	
暗黑魔导器套装	ダグザハンマー		スカルマスク	战斗时增加技能“恶魔の所业”
			死神の甲胄	
臭臭套装	にぎりがくさい剑		むずがゆい小手	敌人不会靠近
			汗臭い甲胄	
			ヌメヌメする兜	

ドラゴンキラー：攻击龙时造成巨大伤害。
恶魔の所业：周围一格的敌单位附加移动力低下、恐怖、スロウ效果，命中率 100%。

©1995, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

转生

在原作中，除了可以直接按照能力来转职的普通职业外，还有满足特定条件时才会转职的隐藏职业：巫妖（リッチ）和天使骑士（本作中名为ディバインナイト），这两种隐藏职业在本作中仍然存在，但是转职方法麻烦了很多，需要使用特定道具在特定地点来进行，而且转职道具都是稀有物品，同时只能拥有一个。具体情况如下：

新职业	道具	使用地点	条件
リッチ	死者の指轮	死者の宫殿 B41	只能对人类单位使用
ディバインナイト	血濡れの圣印	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 3F	只能对スケルトン、ゴースト使用
スケルトン、ゴースト	死者の本	死者の宫殿 B22	只能对尸化的人类单位使用
ウォーリア	转生纹印	サン・ブロンサ遗迹 转律の塔 10F	只能对スケルトン、ゴースト使用

注意，リッチ可用德尼姆等剧情同伴转生，但是不可用华伦日记中有记载的特殊大众脸同伴转生。

咒武器

原作中，使用化剑魔法可以将同伴变为相应的武器，本作中有类似的设定，不过这次魔法变成了相应的诅咒武器，数量也从 3 个变成 17 个。诅咒武器的入手地点都是在死者の宫殿，B53～B75 之间，具体可参考上期的死者宫殿掉落表。

诅咒武器的使用方法是让同伴装备上，然后在战斗中使用物品，然后选择该武器。使用后该同伴死亡（华伦日记中死亡人数 +1），同时获得和同伴名相同的武器。注意，剧情同伴是无法使用诅咒武器来变剑的。

除了武器名字和同伴名相同之外，该武器的各项能力也和同伴的基础能力值直接相关，例如增加的 STR 值就是同伴 STR 基础值的 1/2。让全能力 100 的同伴变成武器的话，你将会获得 ATK 和 DEF+120，全部能力 +50 的超级武器！当然和原作的超级剑一样，由于会影响游戏的平衡，并不建议使用这样的武器。

DLC2 真の骑士

本作的第二个 DLC 在 12 月 15 日提供下载，获得方法和上期的 DLC1 相同，这次的下载的内容包括 DLC1+2。传送到 PSP 成功后，在华伦日记的帮助项中会看到相应的项目。

要求条件：DLC1 完成、姐姐剧情加入

使用方法：

1. 满足要求条件，使用命运之轮回到 DLC1 完成后的穿越点
2. 查看华伦日记中的新闻“战后处理”
3. 回到王都ハイム发生剧情
4. 完成两个场景的战斗，对手是暗黑骑士マルティム和バルバス
5. 战斗结束后，圣骑士兰斯洛特加入
6. 他的特殊职业转职证“圣骑士の证”加入之后可以在南瓜魔女的商店中购买

需要注意，条件中的姐姐加入是要求 DLC1 完成的存档中，剧情在第 4 章让姐姐加入，也就是说此时华伦日记中的人物项是她加入了队伍。存档中没有救，回 4 章救了穿越去 DLC 是不行的。预计 DLC3 的条件是完成 DLC1+2，且卡秋娅和维斯生存，请预先准备好相应存档。

商店等级

本作中，随着剧情的进展，商店中出售的商品也随之增加，具体条件如下表。另外，隐藏商店（魔女店和死宫商店）的商品也是和商店等级有关的，例如死宫商店中的召唤魔法就需要商店等级 13 以上才会出现，去太早的话什么好东西都买不到的。

等级	时间
1	第 1 章 救出公爵后
2	第 1 章 レオナール成为 GUEST 后
3	第 1 章 和暗黑骑士团达成协议后
4	第 2 章 ゾード湿原战斗结束后
5	第 2 章 C 路クリザローの町战斗结束后 /L 路クァドリガ砦战斗结束后
6	第 2 章 C 路古都ライム战斗结束后 /L 路アルモリカ城城门前战斗结束后
7	第 3 章 N 路アルモリカ城城门前战斗结束后 /C 路港町アシュトン战斗结束后 /L 路开始后
8	第 3 章 N 路港町アシュトン战斗结束后 /C 路バハンナ高原战斗结束后 /L 路コリタニ城战斗结束后
9	第 3 章 N 路コリタニ城战斗结束后 /C 路コリタニ城战斗结束后 /L 路アルモリカ城战斗结束后
10	第 4 章 开始后
11	第 4 章 バーニシア城战斗结束，回フィタック城后
12	第 4 章 クレシダ加入后
13	第 4 章 王都ハイム的圣骑士情节发生，且ニムラハバの森战斗结束后
14	通关后，完成歌姬加入的情节后
15	DLC 情节开始后

WT 比较

本作中，由于可以通过提升职业等级来增加基础能力值，加上特殊职业加入时的等级往往是个位数，这使得一直参战的大众脸同伴比起某些剧情加入的同伴还好用。不过剧情同伴也有自己的长处，除了不少有自己的特殊职业外，在 WT 方面比起普通的大众脸职业还是有明显优势的。

普通的ウォリアー不穿任何装备时，WT 为 82，而剧情同伴往往要低一些，可以在战斗中更快行动，具体数值如下表：

同伴	ウォリアー	特殊职业 1	特殊职业 2	特殊职业 3	基本 WT
オズマ	67	55（テンプルコマンド）	69（ホワイトナイト）		35
ハボリム	70				38
ラヴィニス	70	64（ヴァルキリー）	72（ホワイトナイト）		38
ギルダス	72	74（ホワイトナイト）			40
フォルカス	72				40
レオナール	72				40
オリビア	73	66（シャーマン）			41
シェリー	73	66（シャーマン）			41
レンドル	73	73（ガンナー）			41
システィーナ	74	67（シャーマン）			42
ジュヌーン	74	70（ドラグーン）			42
セリエ	74	67（シャーマン）			42
ユーリア	74	67（ディーバ）			42
ランスロット	74				42
カノープス	75	69（ヴァルタン）	70（バッカニア）		43
ガンプ	75				43
デニム	75	68（ロード）	68（バッカニア）		43
ミルディン	75	77（ホワイトナイト）			43
アロセール	76	70（アーチャー）			44
オクシオーヌ	76				44
アゼルスタン	77	70（バッカニア）	70（レンジャー）		45
ヴァイス	77	70（レンジャー）	70（バッカニア）		45
ウォーレン	77	70（アストロマンサー）			45
カチュア	77	71（プリースト）	70（プリンセス）	70(ダークプリースト)	45
クレシダ	77	67（ネクロマンサー）			45
ザパン	77	79(バーサーカー)			45
デネブ	77	70（シャーマン）	70（うぃっち）		45
フェリシア（普通）	78				46
ヴォルテール（普通）	78				46
ラドラム	78	72（ウォーロック）			46
サラ（普通）	79				47
オリアス	79				47
デボルド	80				48
バイアン	80				48
フェスタ（普通）	80				48
プレザンス	80	72（クレリック）			48
エルリグ（普通）	82				50
タムズ（普通）	82				50
カモス（普通）	83				51

表中标明为普通的同伴，是指剧情加入大众脸同伴，他们在华伦日记中也有记载，部分人的 WT 也和普通职业不同，具体加入条件如下：

フェリシア：第 1 章クリザローの町战斗中，神父プレザンス死亡，过关后替代加入

ヴォルテール、サラ：第 1 章クリザローの町战斗结束后加入

フェスタ、タムズ、カモス：第 3 章 N 路线前期在前往港镇アシュトン前，先去クリザロー镇会发生剧情，然后前往南方的クァドリガ砦发生战斗，战斗中生存，获胜后加入，剣士ハボリム也会在此剧情加入。

エルリグ：第 4 章 N 路线和炎之巫女セリエ一同加入。先要在第 3 章 N 路救出セリエ，到了 4 章フィダック城会议情节后，前往クリザローの町，此时在华伦日记就中会出现クァドリガ砦的海贼的信息，去后选择第二项即可加入。

称号修正 上期的称号列表中，运命を知る者（上期条件：三种结局都完成过）的条件有误，正确条件为三条路线（LNC）都通关。实际测试中，经常会遇到来回穿越打不同结局就获得了这个称号，因此估计实际上只需要主角德尼姆以这三种性格都通关过即可获得。



研究中心 RESEARCH CENTER

MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd
モンスターハンターポータブル

文 洛克 & 雷文 美编 anubis

怪物猎人 携帯版 3rd		Capcom	动作
PSP	モンスターハンターポータブル 3rd		日版
	2010年12月1日发售	1～4人	5800日元
	无对应周边		

全武器派生表

注：带★符号的表示可以直接生产。

大剑派生表

古ユクモノ大剑派生系
古ユクモノ大剑（攻击力：50）
└★ユクモノ大剑（攻击力：70）
├ユクモの大剑改（攻击力：90）
│ ├ユクモノブレイド（攻击力：130）
│ └41 式对飞龙大剑（攻击力：140 水属性：20）
│ └41 式对飞龙大剑改（攻击力：190 水属性：25）
│ └レマルゴルダート（攻击力：210 水属性：32）
├★バスターソード（攻击力：80）
│ └バスターソード改（攻击力：110）
│ └バスターブレイド（攻击力：130）
│ └★ブレイズブレイド（攻击力：140 会心率：5%）
│ ├ブレイズブレイド改（攻击力：170 会心率：5%）
│ │ ├★カブレライトソード（攻击力：180）
│ │ │ └カブレライトソード改（攻击力：200）
│ │ └★ブラスウォル（攻击力：200）
│ │ └ブラスウォル改（攻击力：220）
│ │ └グレンウォル（攻击力：240）
│ └★ヒドゥンブレイズ（攻击力：150 会心率：30%）
│ └暗夜剑【宵暗】（攻击力：190 会心率：35%）
└★荒くれの大剑（攻击力：100）
├族长の大剑（攻击力：120）
│ └族长の大剑【我王】（攻击力：190）
└ドラグロソード（攻击力：150 会心率：−30%）
├ドラグロブレイド（攻击力：190 会心率：−30%）
│ └ボルボプレッシャー（攻击力：220 会心率：−50%）
│ └アウロラルブレイド（攻击力：200 冰属性：20 会心率：−30%）
│ └ノーザンライト（攻击力：220 冰属性：25 会心率：−30%）
└★ティガノアギト（攻击力：170 会心率：−25%）
└ティガノアギト改（攻击力：180 会心率：−25%）
├轰大剑【王虎】（攻击力：220 会心率：−15%）
└カーサスブレイド（攻击力：200 会心率：−20%）
└吼大剑【荒咬】（攻击力：230 会心率：−30%）

ヴォルガベル派生系
ヴォルガベル（攻击力：130）
└ヴォルガッシュ（攻击力：140）
└ヴォルガンツァー（攻击力：190 会心率：15%）

番伞【秋雨】派生系
番伞【秋雨】（攻击力：130）
└番伞【斩雨】（攻击力：180）

王大剑フウライ派生系
王大剑フウライ（攻击力：160 雷属性：30）
└王牙大剑【黑雷】（攻击力：210 雷属性：35）

真ユクモノ大剑派生系
真ユクモノ大剑（攻击力：160）
└真ユクモノ大剑改（攻击力：190）
└ユクモ大斩剑【云拂】（攻击力：210）

煌黑の大剑派生系
煌黑の大剑（攻击力：170 龙属性：40）
└煌黑大剑アルレボ（攻击力：190 龙属性：45）

真・轰断剑派生系
真・轰断剑（攻击力：210）

霸剑エムカムトルム派生系
霸剑エムカムトルム（攻击力：250 会心率：45%）

崩剑ウェンカムルバス派生系
崩剑ウェンカムルバス（攻击力：250 冰属性：20 会心率：−20%）

ボーンブレイド派生系
ボーンブレイド（攻击力：90）
├ボーンブレイド改（攻击力：120）
│ └ボーンスラッシャー（攻击力：140）
│ ├★ゴーレムブレイド（攻击力：150）
│ │ ├ゴーレムブレイド改（攻击力：180）
│ │ │ ├刚剑タ一ロス（攻击力：210）
│ │ │ └★アギト（攻击力：190）
│ │ └オオアギト（攻击力：210）
│ │ └リュウノアギト（攻击力：220）
│ │ └★ヴァルキリーブレイド（攻击力：140 毒属性：24）
│ │ ├ジークリンデ（攻击力：160 毒属性：28）
│ │ │ └ハイジークリンデ（攻击力：200 毒属性：32）
│ │ └ジークムント（攻击力：200 会心率：5%）
│ │ └ハイジークムント（攻击力：220 会心率：5%）
│ └レッドウィング（攻击力：160 火属性：30）
│ └炎剑リオレウス（攻击力：180 火属性：38）
│ └焰剑リオレウス（攻击力：190 火属性：42）
│ └辉剑リオレウス（攻击力：200 火属性：56）
└★ドロスボーンソード（攻击力：110）
├カタラクトソード（攻击力：130 水属性：32）
│ └カタラクトソード改 （攻击力：150 水属性：38）
│ └カタラクトブレイド（攻击力：180 水属性：45）
├クオーラルホーン（攻击力：190 会心率：−25%）
│ └クオーラルホーン改（攻击力：210 会心率：−20%）
│ └刚角剑ディアブロス（攻击力：230 会心率：−20%）
└アイシクルファング（攻击力：140 冰属性：30 会心率：30%）
├アイシクルファング改（攻击力：160 冰属性：45 会心率：30%）
└グラシュバリエ（攻击力：180 冰属性：55 会心率：35%）
└ゲイルスパイン（攻击力：170 会心率：10%）
└暴沙剑シムンシアル（攻击力：190 会心率：10%）

リュウノコシカケ派生系
リュウノコシカケ（攻击力：100 毒属性：30）
└毒断マッシュローグ（攻击力：150 毒属性：50）

ホウマノツルギ派生系
ホウマノツルギ（攻击力：140 雷属性：50 会心率：10%）
└テンマノツルギ（攻击力：180 雷属性：60 会心率：15%）

ベルセルクソード派生系
ベルセルクソード（攻击力：180 龙属性：12 会心率：5%）
└アングイッツュ（攻击力：210 龙属性：20 会心率：10%）

凄くさびた大剑派生系
凄くさびた大剑（攻击力：100）
└さびた大剑（攻击力：100）
└エンシェントプレート（攻击力：150 龙属性：33）
└エルダーモニュメント（攻击力：180 龙属性：35）

凄く风化した大剑派生系
凄く风化した大剑（攻击力：110 会心率：−70%）
└风化した大剑（攻击力：110 会心率：−70%）
└エピタフプレート（攻击力：200 龙属性 38 会心率：−10%）

凶剑【业云】派生系
凶剑【业云】（攻击力：240 水属性：16 会心率：−20%）





©CAPCOM CO., LTD. 2010 ALL RIGHTS RESERVED.

太刀派生表

古ユクモノ太刀派生系
古ユクモノ太刀（攻击力：50）
└★ユクモノ太刀（攻击力：70）
├ユクモの太刀改（攻击力：90）
│├ユクモノノダチ（攻击力：130）
│└★ブラッドクロス（攻击力：120 毒属性：30）
│ └ブラッドクロス改（攻击力：150 毒属性：35）
│ ├毒刀カンタレラ（攻击力：170 毒属性：40）
│ └クリムゾンクロス（攻击力：170 雷属性：26 会心率：10%）
│   └ロストエデン（攻击力：190 雷属性：30 会心率：15%）
├★铁刀（攻击力：80）
│├铁刀【禊】（攻击力：100）
││├铁刀【神乐】（攻击力：140）
│││├★ヒドゥンサーベル（攻击力：140 会心率：40%）
││││└ヒドゥンサーベル改（攻击力：160 会心率：40%）
││││ ├夜刀【月影】（攻击力：180 会心率：40%）
││││ └ギリーサーベル（攻击力：180）
││││ └疾风刀【里月影】（攻击力：200）
│││└★一虎刀（攻击力：170 会心率：–20%）
│││ └一虎刀【饿刃】（攻击力：190 会心率：–20%）
│││ └轰刀【饿虎】（攻击力：220 会心率：–20%）
││└★チェーンブレイド（攻击力：120 雷属性：10）
││ └チェーンブレイド改（攻击力：170 雷属性：12）
││ └ランバラルム（攻击力：200 雷属性：14）
│└冻刃（攻击力：120 冰属性：15）
│ └冻刃【冰华】（攻击力：150 冰属性：22）
│ └六花垂冰丸（攻击力：200 冰属性：30）
├青熊剃（攻击力：110）
│├青熊剃改（攻击力：150）
││├青熊长笔【留跳】（攻击力：200）
││├★断牙太刀（攻击力：160 龙属性：10）
│││└断牙刀【一太刀】（攻击力：210 龙属性：15）
││└山刈镰（攻击力：180）
││ └山刈大镰（攻击力：200）
││ └山剃ワイルドハイト（攻击力：220）
│└★ドラウンポール（攻击力：130 水属性：14）
│ └ドラウンポール改（攻击力：170 水属性：16）
│ ├ボアバルディッシュ（攻击力：190 水属性：27）
│ └ドループグレイブ（攻击力：190 毒属性：18）
│   └デブリテイトグレイブ（攻击力：210 毒属性：25）
└★骨刀【犬牙】（攻击力：90）
├骨刀【豺牙】（攻击力：120）
│├★骨刀アナンタ（攻击力：110 麻痹属性：15）
││├骨刀アナンタ改（攻击力：130 麻痹属性：21）
│││├骨缚刀【カゲヌイ】（攻击力：150 麻痹属性：28）
│││└★骨刀グアルガ（攻击力：190）
│││ └骨断刀【カゲタチ】（攻击力：210）
││└フレイムダンサー（攻击力：140 火属性：25 会心率：15%）
││ └ヘルフレイムダンサー（攻击力：180 火属性：35 会心率：25%）
│├★飞龙刀【双火】（攻击力：160 火属性：18）
││└飞龙刀【双炎】（攻击力：170 火属性：22）
││ └飞龙刀【双红莲】（攻击力：190 火属性：24）
││ └飞龙刀【银】（攻击力：210 火属性：26）
│└ディアパゾン（攻击力：170）
│ └ディアパゾン改（攻击力：200）
│ ├グレンフォーク（攻击力：230）
│ └クロムマイト（攻击力：210 会心率：–20% ）
│   └クロムバルツ（攻击力：240 会心率：–30% ）
└フロギィソード（攻击力：100 毒属性：18）
└フロギィソード改（攻击力：130 毒属性：20）
└ポイズンヘケト（攻击力：180 毒属性：24）

タチウオノタチ派生系
タチウオノタチ（攻击力：70 水属性：22）
└タチウオノタチ改（攻击力：110 水属性：30）
└鲜刀ハクナギ（攻击力：160 水属性：40）

ウインドイーター派生系
ウインドイーター（攻击力：130）
└ソニックイーター（攻击力：140）
└ゼファー（攻击力：190 会心率：15%）

ドラウンポール派生系
ドラウンポール（攻击力：130 水属性：14）
└ドラウンポール改（攻击力：170 水属性：16）
├ボアバルディッシュ（攻击力：190 水属性：27）
└ドループグレイブ（攻击力：190 毒属性：18）
└デブリテイトグレイブ（攻击力：210 毒属性：25）

真ユクモノ太刀派生系
真ユクモノ太刀（攻击力：160）
└真ユクモノ太刀改（攻击力：190）
└灵刀ユクモ・真打（攻击力：210）

クルーエルペイン派生系
クルーエルペイン（攻击力：180 龙属性：18 会心率：10%）
└カラミティペイン（攻击力：200 龙属性：23 会心率：10%）

南蛮刀派生系
南蛮刀（攻击力：160 水属性：18 会心率：10%）
└南蛮刀改（攻击力：180 水属性：21 会心率：15%）
└南蛮太刀【鲛斩】（攻击力：200 水属性：25 会心率：20%）

王刀ライキリ派生系
王刀ライキリ（攻击力：160 雷属性：20）
└王牙刀【伏雷】（攻击力：210 雷属性：24）

铁碎牙派生系
铁碎牙（攻击力：150）
└铁碎牙D（攻击力：200）

漆黑の爪派生系
漆黑の爪（攻击力：170 龙属性：28）
└漆黑爪【终焉】（攻击力：190 龙属性：34）

霸刀タンネカムトルム派生系
霸刀タンネカムトルム（攻击力：250 会心率：30%）

ライトニングワークス派生系
ライトニングワークス（攻击力：190 雷属性：35）

崩刀ウコトカムルバス派生系
崩刀ウコトカムルバス（攻击力：250 冰属性：14 会心率：–20%）

霸王剑派生系
霸王剑（攻击力：175 龙属性：40）

凶刀【催花雨】派生系
凶刀【催花雨】（攻击力：240 水属性：12 会心率：–20%）

片手剑派生表

古ユクモノ铊派生系
古ユクモノ铊（攻击力：50）
└★ユクモノ铊（攻击力：70）
├ユクモノ铊改（攻击力：90）
│├ユクモノハチェット（攻击力：130）
│└ダーティーバロン（攻击力：90 毒属性：24）
│ └ダーティーバロン改（攻击力：110 毒属性：28）
│ └ダーティーファニング（攻击力：140 毒属性：36）
├★ハンターカリンガ（攻击力：80）
│└ハンターカリンガ改（攻击力：110）
│ └アサシンカリンガ （攻击力：140）
│ ├★アイシクルスパイク（攻击力：130 冰属性：22 会心率：20%）
│ │└アイシクルスパイク改（攻击力：150 冰属性：28 会心率：25%）
│ │ ├ナールドボッシェ（攻击力：180 冰属性：35 会心率：30%）
│ │ ├サーブルスパイク（攻击力：180）
│ │ │└サーブルガッシュ（攻击力：200）
│ │ └斗士之剑（攻击力：180）
│ │ └オデッセイ（攻击力：200）
│ └シャドウサーベル（攻击力：130 毒属性：19）
│   └シャドウサーベル改（攻击力：150 毒属性：27）
│   └トキシックファング（攻击力：170 毒属性：39）
└ソルジャーダガー（攻击力：90）
└★ハイドラナイフ（攻击力：100）
├ハイドラナイフ改（攻击力：140）
│└デッドリーナイフ（攻击力：170）
└レムナイフ（攻击力：110 睡眠属性：19）
└レムナイフ改（攻击力：150 睡眠属性：22）
└レムオルニスナイフ（攻击力：180 睡眠属性：24）

ボーンククリ派生系
ボーンククリ（攻击力：90）
├ボーンククリ改（攻击力：120）
│└★ボーントマホーク（攻击力：120 火属性：15）
│ ├ボーントマホーク改（攻击力：140 火属性：18）
│ │├ペッコチョッパー（攻击力：190 火属性：23）
│ │├ブラッドタバルジン（攻击力：190 毒属性：18）
│ ││└プレイグタバルジン（攻击力：210 毒属性：24）
│ │└バウムシュニット（攻击力：180）
│ │ └山刻デンドロネデス（攻击力：220）
│ └バーンエッジ（攻击力：150 火属性：30）
│ └イフリートマロウ（攻击力：180 火属性：36）
│   └ゴールドマロウ（攻击力：200 火属性：40）
└★ルドロスネイル（攻击力：100 水属性：8）
├ロアルクロウ（攻击力：120 水属性：12）
│├ロアルクロウ改（攻击力：160 水属性：21）
││├ロアルドスクロウ（攻击力：190 水属性：32）
││└アメジストクロウ（攻击力：170 水属性：38）
││ └苦剑アメジストレイジ（攻击力：200 水属性：40）
│├ヒドゥンエッジ（攻击力：130 会心率：40%）
││└暗夜剑【昏冥】（攻击力：180 会心率：40%）
│└★レックスクロウ（攻击力：170 会心率：–20%）
│ ├轰剑【虎眼】（攻击力：220 会心率：–20%）
│ └カーサスクロウ（攻击力：200 会心率：–20%）
│ └吼剑【地咬】（攻击力：230 会心率：–30%）
└★ドラグロメイス（攻击力：140 会心率：–30%）
└ドラグロメイス改（攻击力：160 会心率：–30%）
├ボルボスマッシュ（攻击力：210 会心率：–40%）
│└咒魂（攻击力：240 会心率：–15%）
└ギガスクラブ（攻击力：180）
└ギガスクラブ改（攻击力：200）
└ギガスクラッシュ（攻击力：230）

セクトセロ派生系
セクトセロ（攻击力：70）
├セクトウノ（攻击力：100）
│├セクトセロブラン（攻击力：110 冰属性：8）
││└セクトウノブラン （攻击力：170 冰属性：20）
│└セクトセロジョーヌ （攻击力：110 雷属性：8）
│ └セクトウノジョーヌ（攻击力：170 雷属性：20）
└セクトセロベルデ（攻击力：90 麻痹属性：14）
└セクトウノベルデ（攻击力：120 麻痹属性：20）
└セクトドスベルデ（攻击力：160 麻痹属性：22）

タスクギア派生系
タスクギア（攻击力：130）
└フォッシルギア（攻击力：140）
└クラニウムラス（攻击力：190 会心率：15%）

チュクチュク派生系
チュクチュク（攻击力：150 会心率：5%）
└チュクチュク改（攻击力：170 会心率：10%）
└ウォガウォガ（攻击力：210 会心率：15%）

ねこ？ぱんち派生系
ねこ？ぱんち（攻击力：80 麻痹属性：24）
└ねこ？ぱんち改（攻击力：100 麻痹属性：28）
└にゃんにゃんぼう（攻击力：130 麻痹属性：30）

真ユクモノ铊派生系
真ユクモノ铊（攻击力：160）
└真ユクモノ铊改（攻击力：190）
└ユクモ护山刀【神舞】（攻击力：210）

峰山小太刀派生系
峰山小太刀（攻击力：150 龙属性：15 会心率：10%）
└小太刀【砂风】（攻击力：210 龙属性：15 会心率：10%）

王剑シツライ派生系
王剑シツライ（攻击力：160 雷属性：25）
└王牙剑【折雷】（攻击力：210 雷属性：30）

凶宝【翠岚】派生系
凶宝【翠岚】（攻击力 240 水属性 12 会心率 −20%）

凄くさびた片手剑派生系
凄くさびた片手剑（攻击力 70 会心率 −70%）
└さびた片手剑（攻击力：70 会心率：−70%）
└封龙剑【绝一门】（攻击力：100 龙属性：41）
└封龙剑【怨绝一门】（攻击力：120 龙属性：52）



煌黑の剑派生系
煌黑の剑（攻击力：170 龙属性：25）
└煌黑剑アルスタ（攻击力：190 龙属性：37）

崩铊キクキカムルバス派生系
崩铊キクキカムルバス（攻击力：250 冰属性：10 会心率：−30%）

凄く风化した片手剑派生系
凄く风化した片手剑（攻击力：50 会心率：−70%）
└风化した片手剑（攻击力：50 会心率：−70%）
└祀导器【一门外】（攻击力：80 龙属性：72）

双剑派生表

古ユクモノ双剑派生系
古ユクモノ双剑（攻击力 ：50）
└★ユクモノ双剑（攻击力 ：70）
├ユクモノ双剑改（攻击力 ：90）
│├ユクモノスライサー（攻击力 ：130）
│└★コルヌ？ワーガ（攻击力 ：130 龙属性：10）
│ └コルヌ？ワーガ改（攻击力 ：150 龙属性：12）
│ └双曲剑ロワーガ（攻击力 ：190 龙属性：18）
├★ツインダガー（攻击力 ：80）
│└ツインダガー改（攻击力 ：110）
│ ├デュエルツインダガー（攻击力 ：140）
│ │├★デュアルトマホーク（攻击力 ：150）
│ ││├デュアルトマホーク改（攻击力 ：170）
│ │││├★ハリケーン（攻击力 ：190）
│ ││││└サイクロン（攻击力 ：210）
│ │││└オーダーレイピア（攻击力 ：190 水属性：10）
│ │││ └ホーリーセーバー（攻击力 ：210 水属性：14）
│ ││└レックスライサー（攻击力 ：180 会心率：−25%）
│ ││ └轰爪【虎血】（攻击力 ：220 会心率：−20%）
│ │└ツインチェーンソー（攻击力 ：140 雷属性：8）
│ │ └ツインチェーンソー改（攻击力 ：180 雷属性：10）
│ │ └ギロチン（攻击力 ：200 雷属性：13）
│ └★ 51 式武装棍棒（攻击力 ：140）
│ └ 51 式武装棍棒改（攻击力 ：180）
│   └扑双剑ボッカボッカ（攻击力 ：220）
├★ボーンシックル（攻击力 ：90）
│└ボーンシックル改（攻击力 ：120）
│ ├ルドロスツインズ（攻击力 ：120 水属性：16）
│ │└ルドロスツインズ改（攻击力 ：160 水属性：20）
│ │ └ドロスドロス（攻击力 ：180 水属性：30）
│ ├ツインフレイム（攻击力 ：150 火属性：14）
│ │└ツインハイフレイム（攻击力 ：170 火属性：18）
│ │ └双剑リュウノツガイ（攻击力 ：190 火属性：26）
│ │ └ゲキリュウノツガイ（攻击力 ：210 火属性：28）
│ └ブロス（攻击力 ：190 会心率：−5% ）
│ └ブロス改（攻击力 ：210 会心率：−10% ）
│   └ブロスニマス（攻击力 ：240 会心率：−15% ）
└ジャギットショテル（攻击力 ：80）
└ジャギットショテル改（攻击力 ：100）
├リーデルショテル（攻击力 ：150）
│├★フレイムストーム（攻击力 ：140 火属性：25 会心率：30%）
││├サラマンダー（攻击力 ：180 火属性：32 会心率：35%）
││└アクアストリーム（攻击力 ：170 水属性：24 会心率：15%）
││ └ウンディーネ（攻击力 ：200 水属性：26 会心率：15%）
│└★ヒドゥガー（攻击力 ：140 会心率：40%）
│ └ヒドゥガー改（攻击力 ：160 会心率：40%）
│ ├夜天连刃【黑翼】（攻击力 ：180 会心率：40%）
│ └ギリーダガー（攻击力 ：180）
│   └旋风连刃【里黑翼】（攻击力 ：200）
├★ブラッドウイング（攻击力 ：130 毒属性：12）
│└ブラッドウイング改（攻击力 ：160 毒属性：16）
│ ├ヴェノムウィング（攻击力 ：180 毒属性：20）
│ └ボルトガイスト （攻击力 ：170 雷属性：26 会心率：10%）
│ └双翼刃ギギボルト（攻击力 ：190 雷属性：30 会心率：15%）
└スノウツインズ（攻击力 ：120 冰属性：18）
└スノウツインズ改（攻击力 ：150 冰属性：25）
└スノウジェミニ（攻击力 ：200 冰属性：30）

狩团子【白玉】派生系
狩团子【白玉】（攻击力 ：70）
├狩团子【白玉】上（攻击力 ：100）
│├狩团子【白玉】雅（攻击力 ：140）
│├狩团子【霜降玉】（攻击力 ：110 冰属性：10）
││└狩团子【霜降玉】雅（攻击力 ：160 冰属性：12）
│├狩团子【火药玉】（攻击力 ：110 火属性：10）
││└狩团子【火药玉】雅（攻击力 ：160 火属性：12）
│└狩团子【雷光玉】（攻击力 ：110 雷属性：10）
│ └狩团子【雷光玉】雅（攻击力 ：160 雷属性：12）
└狩团子【毒天狗玉】（攻击力 ：100 毒属性：8）
└狩团子【毒天狗玉】雅（攻击力 ：150 毒属性：12）

真ユクモノ双剑派生系
真ユクモノ双剑（攻击力 ：160）
└真ユクモノ双剑改（攻击力 ：190）
└无双刃ユクモ【祀舞】（攻击力 ：210）

海贼Ｊエッジ派生系
海贼Ｊエッジ（攻击力 ：160）
└大海贼Ｊエッジ（攻击力 ：200）

王双刃ハタタカミ派生系
王双刃ハタタカミ（攻击力 ：160 雷属性：18）
└王牙双刃【土雷】（攻击力 ：210 雷属性：22）

愤怒の双刃派生系
愤怒の双刃（攻击力 ：180 龙属性：8 会心率：5%）
└ラースプレデター（攻击力 ：210 龙属性：12 会心率：10%）

崩刃ヤッカムルバス派生系
崩刃ヤッカムルバス（攻击力 ：250 冰属性：10 会心率：−20%）

霸爪アムルカムトルム派生系
霸爪アムルカムトルム（攻击力 ：250 会心率：30%）

凶扇【黑风白雨】派生系
凶扇【黑风白雨】（攻击力 ：240 水属性：6 会心率：−20%）

凄く风化した双剑派生系
凄く风化した双剑（攻击力 70 会心率 −70%）
└风化した双剑（攻击力：70 会心率：−70%）
└封龙剑【超绝一门】（攻击力：100 龙属性：40）

大锤派生表

ロックボーン派生系
ロックボーン（攻击力：90）
├ロックボーン改（攻击力：100）
│└★ドラグロハンマー（攻击力：140 会心率：−10%）
│ ├ドラグロハンマー改（攻击力：160 会心率：−10%）
│ │├ボルボスクラム（攻击力：200 会心率：−30%）
│ ││└アイスクラッシャー（攻击力：200 冰属性：20 会心率：−20%）
│ ││ └アイスクラム（攻击力：220 冰属性：25 会心率：−25%）
│ │└★坚骨槌（攻击力：200）
│ │ └坚骨槌改（攻击力：220）
│ └★ブラスナックル（攻击力：170）
│ └グレンナックル（攻击力：190）
│   ├震锤ギガス（攻击力：240）
│   └メルトナックル（攻击力：210 火属性：18）
│   └爆槌ジャイガン（攻击力：230 火属性：20）
├ドロスボーンメイス（攻击力：110）
│└ドロスポアハンマー（攻击力：120 水属性：21）
│ ├★ドロスポアハンマー改（攻击力：150 水属性：32）
│ │└水锤ヴォジャノーイ（攻击力：180 水属性：40）
│ └ユピテルグローブ（攻击力：180）
│ └ユピテルグローブ改（攻击力：210）
│   └刚槌ドボベルク（攻击力：220）
└★ブルハンマー（攻击力：100）
└ブルヘッドハンマー（攻击力：120）
└ブルタスクハンマー（攻击力：150）
└★ヒドゥンブレイカー（攻击力：140 会心率：40%）
└ヒドゥンブレイカー改（攻击力：160 会心率：40%）
├夜行槌【常暗】（攻击力：180 会心率：40%）
└ギリーブレイカー（攻击力：180）
└暴风槌【里常暗】（攻击力：200）

古ユクモノ木槌派生系
古ユクモノ木槌（攻击力：50）
└★ユクモノ木槌（攻击力：70）
├ユクモノ木槌改（攻击力：90）
│├ユクモノインパクト（攻击力：130）
│└バインドバウンド（攻击力：110 麻痹属性：15）
│　└バインドバウンド改（攻击力：130 麻痹属性：22）
│　　└甲锤ゴグマ（攻击力：150 麻痹属性：28）
├★ウォーハンマー（攻击力：80）
│└ウォーハンマー改（攻击力：100）
│　├ウォーメイス（攻击力：140）
│　│├★アイアンストライク（攻击力：150）
│　││├アイアンストライク改（攻击力：160）
│　│││├アイアンインパクト（攻击力：200）
│　│││└★クロガネ（攻击力：190）
│　│││　└鬼铁（攻击力：210）
│　││└ガンハンマー（攻击力：150 火属性：22 会心率：10%）
│　││　└ガンハンマー改（攻击力：170 火属性：25 会心率：10%）
│　││　　└デッドリボルバー（攻击力：190 火属性：30 会心率：15%）
│　│└ストライプストライク（攻击力：170 会心率：−25%）
│　│　└轰槌【虎丸】（攻击力：220 会心率：−20%）
│　└フローズンコア（攻击力：120 冰属性：20）
│　　└フローズンコア改（攻击力：150 冰属性：27）
│　　　└コキュートス（攻击力：190 冰属性：40）
└★フリントボウク（攻击力：110 火属性：25）
├フリントボウク改（攻击力：130 火属性：30）
│└フリントペッコ（攻击力：180 火属性：32）
│　└エレキトリコック（攻击力：180 雷属性：30 会心率：5%）
│　　└デンコウペッカ（攻击力：190 雷属性：40 会心率：10%）
├レッドビート（攻击力：140 火属性：38）
│└火龙碎フラカン（攻击力：180 火属性：42）
│　└星碎きプロメテオル（攻击力：200 火属性：44）
└ハアムバド（攻击力：130 毒属性：25）
└プワコラアラ（攻击力：160 毒属性：28）
└毒槌パルマコン（攻击力：180 毒属性：32）

ガイアスプ派生系
ガイアスプ（攻击力：130）
└ガイアルク（攻击力：140）
└グレートガイアルク（攻击力：190 会心率：15%）

真ユクモノ木槌派生系
真ユクモノ木槌（攻击力：160）
└真ユクモノ木槌改（攻击力：190）
└灵木槌ユクモ（攻击力：210）

エッグハンマー派生系
エッグハンマー（攻击力: 180 会心率: −40%）
└卵槌ガーグァ（攻击力: 230 会心率: −50%）

混沌の槌派生系
混沌の槌（攻击力：180 龙属性：10 会心率：5%）
└カオスラッシュ（攻击力：210 龙属性：18 会心率：5%）

鬼ノ貌派生系
鬼ノ貌（攻击力：280 会心率：−70%）

仙石锤【响】派生系
仙石锤【响】（攻击力：160 水属性 25）
└仙石锤【崩】（攻击力：180 水属性 33）
└峰山锤モーラン（攻击力：200 水属性 35）

パンプキング派生系
パンプキング（攻击力：90 火属性：6）
└パンプキングダム（攻击力: 140 火属性: 8）
└灵槌カボチャ王（攻击力：170 火属性 10）

凶镜【妖云】派生系
凶镜【妖云】（攻击力：240 水属性：16 会心率：−20%）

王锤カミナリ派生系
王锤カミナリ（攻击力：160 雷属性：26）
└王牙锤【大雷】（攻击力：210 雷属性：32）

煌黑の坚锤派生系
煌黑の坚锤（攻击力：170 龙属性：35）
└煌黑坚锤アルメタ（攻击力：190 龙属性：40）

崩槌オテルカムルバス派生系
崩槌オテルカムルバス（攻击力：250 冰属性：20 会心率：−20%）

凄く风化した锤派生系
凄く风化した锤（攻击力: 110 会心率: −70%）
└风化した锤（攻击力：110 会心率：−70%）
└パルセイト・コア攻击力：200 龙属性：35 会心率：−5%）



狩猎笛派生表

古ユクモノ笛派生系
古ユクモノ笛（攻击力：50 音色：白蓝红）
└★ユクモノ笛（攻击力：70 音色：白蓝红）
├ユクモノ笛改（攻击力：90 音色：白蓝红）
│├ユクモノホルン（攻击力：130 音色：白蓝红）
│└★ヴァルキリコーダー（攻击力：120 火属性：25 音色：白蓝黄）
│　└ヴァルキリコーダー改（攻击力：150 火属性：30 音色：白蓝黄）
│　　└クイーンリコーダー（攻击力：170 火属性：40 音色：紫蓝黄）
│　　　└ゴルトリコーダー（攻击力：210 龙属性：28 音色：紫蓝黄）
├★メタルバグパイプ（攻击力：80 音色：白青红）
│└メタルバグパイプ改（攻击力：110 音色：白青红）
│　├グレートバグパイプ（攻击力：140 音色：白青红）
│　│├★ヘビィバグパイプ（攻击力：170 会心率：−5% 音色：白青红）
│　││├ヘビィバグパイプ改（攻击力：180 会心率：−5% 音色：紫青红）
│　│││└フォルティッシモ（攻击力：200 会心率：−5% 音色：紫青红）
│　││└★ハードボーンホルン（攻击力：200 音色：紫黄蓝）
│　││　└ハードボーンホルン改（攻击力：210 音色：紫黄蓝）
│　││　　└ヘビィボーンホルン（攻击力：230 音色：紫黄蓝）
│　│└ヒドゥントーン（攻击力：140 会心率：40% 音色：白蓝青）
│　│　└夜笛【逢魔】（攻击力：180 会心率：40% 音色：紫蓝青）
│　├★トランペッコ（攻击力：130 火属性：12 音色：白青绿）
│　│├トランクルペッコ（攻击力：160 火属性：15 音色：白青绿）
│　││└トロペクルーパー（攻击力：190 火属性：18 音色：紫青绿）
│　│└63式军乐口风琴（攻击力：140 水属性：20 音色：白蓝青）
│　│　└63式军乐口风琴改（攻击力：190 水属性：22 音色：紫蓝青）
│　│　　└ハプルニクス（攻击力：210 水属性：30 音色：紫蓝青）
│　└★土砂笙【战ノ音】（攻击力：140 会心率：−5% 音色：白红绿）
│　　├土砂笙【兽ノ音】（攻击力：160 会心率：−10% 音色：白红绿）
│　　│├土砂笙【严ノ音】（攻击力：210 会心率：−30% 音色：紫红绿）
│　　│└アイスキュリン（攻击力：180 冰属性：20 会心率：−20% 音色：紫红黄）
│　　│　└アイスエイジ（攻击力：200 冰属性：25 会心率：−25% 音色：紫红黄）
│　　└アグナディオン（攻击力：140 火属性：35 会心率：15% 音色：白青黄）
│　　　└アグナディオン改（攻击力：160 火属性：42 会心率：25% 音色：紫青黄）
│　　　　└フレイムエリオーネ（攻击力：180 火属性：45 会心率：35% 音色：紫青黄）
├★ドラグマ【一式】（攻击力：120 音色：白红黄）
│└ドラグマ【二式】（攻击力：150 音色：白红黄）
│　├ドラグマ【叁式】（攻击力：200 音色：紫红黄）
│　├★ストライプゴング（攻击力：160 会心率：−20% 音色：白红青）
│　│└ストライプドラゴング（攻击力：170 会心率：−20% 音色：紫红青）
│　│　├轰鼓【虎钟】（攻击力：200 会心率：−20% 音色：紫红青）
│　│　└カーサスドラゴング（攻击力：200 会心率：−20% 音色：紫绿青）
│　│　　└吼鼓【鬼咬】（攻击力：220 会心率：−20% 音色：紫绿土）
│　├グィロスト（攻击力：140 冰属性：30 会心率：20% 音色：白青蓝）
│　│└グィロスト改（攻击力：160 冰属性：36 会心率：20% 音色：紫青蓝）
│　│　└グィロティスカ（攻击力：190 冰属性：40 会心率：25% 音色：紫青蓝）
│　└★ブラスゲニア（攻击力：170 音色：白红蓝）
│　　└ブラスゲニア改（攻击力：190 音色：紫红蓝）
│　　　├ギガスゲニア（攻击力：210 音色：紫红蓝）
│　　　└ドヴォンヴァ（攻击力：200 火属性：15 音色：紫蓝绿）
│　　　　└ドズルヴォンヴァ（攻击力：220 火属性：20 音色：紫蓝土）
└ドロスヴォイス（攻击力：120 水属性：32 音色：白蓝绿）
├ドロスヴォイス改（攻击力：150 水属性：38 音色：白蓝绿）
│└ロアニルドラ（攻击力：180 水属性：42 音色：紫蓝绿）
└★クロノヒツギ（攻击力：130 毒属性：25 音色：白青红）
└カグノヒツギ（攻击力：150 毒属性：32 音色：紫青红）
├ヤミノヒツギ（攻击力：170 毒属性：38 音色：紫青红）
└ブラッドコフィン（攻击力：150 麻痹属性：10 音色：紫青绿）
└ブラッドスクリーム（攻击力：170 麻痹属性：18 音色：紫青土）

セロヴィセロ派生系
セロヴィセロ（攻击力：80 音色：白绿黄）
├セロヴィウノ（攻击力：100 音色：白绿黄）
│├セロヴィセロブラン（攻击力：120 冰属性：8 音色：白绿黄）
││└セロヴィウノブラン（攻击力：170 冰属性：12 音色：紫绿黄）
│└セロヴィセロジョーヌ（攻击力：120 雷属性：8 音色：白黄绿）
│　└セロヴィウノジョーヌ（攻击力：170 雷属性：12 音色：紫黄绿）
└セロヴィセロペルデ（攻击力：90 麻痹属性：12 音色：白红黄）
└セロヴィウノペルデ（攻击力：110 麻痹属性：18 音色：白红黄）
└セロヴィドスペルデ（攻击力：130 麻痹属性：24 音色：紫红黄）

マギアチャーム派生系
マギアチャーム（攻击力：90 龙属性：20 音色：白绿青）
└マギアチャーム改（攻击力：130 龙属性：30 音色：白绿青）
└マギアチャーム＝ベル（攻击力：190 龙属性：40 音色：紫绿青）

ウネリシエルン派生系
ウネリシエルン（攻击力：80 会心率：20% 音色：白绿蓝）
└ウネリシエルン改（攻击力：150 会心率：30% 音色：白绿蓝）
└ウェルテクスシエルン（攻击力：170 会心率：35% 音色：紫绿蓝）

真ユクモノ笛派生系
真ユクモノ笛（攻击力：150 音色：白蓝红）
└真ユクモノ笛改（攻击力：170 音色：紫蓝红）
└ユクモ雅笛【千鸟】（攻击力：190 音色：紫蓝红）

王琴トドロキ派生系
王琴トドロキ（攻击力：150 雷属性：28 音色：白红蓝）
└王牙琴【鸣雷】（攻击力：190 雷属性：34 音色：紫红土）

ブリッツワークス派生系
ブリッツワークス（攻击力：140 雷属性：36 音色：白绿红）
└ギガブリッツワークス（攻击力：180 雷属性：40 音色：紫绿红）

霸笛ハウカムトルム派生系
霸笛ハウカムトルム（攻击力：250 会心率：40% 音色：紫蓝土）

崩笛イコカムルバス派生系
崩笛イコカムルバス（攻击力：250 冰属性：16 会心率：−20% 音色：紫黄土）

凶琴【秋岚】派生系
凶琴【秋岚】（攻击力：240 水属性：16 会心率：−20% 音色：紫黄土）

凄く风化した狩猎笛（攻击力：110 会心率：−70% 音色：紫红青）
└风化した狩猎笛（攻击力：110 会心率：−70% 音色：紫红青）
└アヴニルオルゲール（攻击力：180 龙属性：35 音色：紫红土）

长枪派生表

古ユクモノ枪派生系
古ユクモノ枪（攻击力：50）
└★ユクモノ枪（攻击力：70）
├ユクモノ枪改（攻击力：90）
│├ユクモノスティンガー（攻击力：130）
│└合战枪（攻击力：120）
│　└合战枪【鲸波】（攻击力：180）
└★セインランス（攻击力：80）
└セインランス改（攻击力：100）
├ナイトランス（攻击力：130）
│├★ランパート（攻击力：140）
││├ランパート改（攻击力：160）
│││├バベル（攻击力：190）
││││└バベル改（攻击力：200）
││││　└エルダーバベル（攻击力：210）
│││└★斗士の枪（攻击力：180）
│││　└ミレニアム（攻击力：210）
││└トゥースランス（攻击力：130 冰属性：16 会心率：15%）
││　└トゥースランス改（攻击力：140 冰属性：22 会心率：20%）
││　　└セイバートゥース（攻击力：180 冰属性：27 会心率：25%）
│├ヒドゥンスティンガー（攻击力：150 会心率：30%）
││└暗夜枪【黑雨】（攻击力：180 会心率：40%）
│└★ティガスティンガー（攻击力：170 会心率：−25%）
│　└ティガスティンガー改（攻击力：180 会心率：−25%）
│　　├轰枪【独虎】（攻击力：220 会心率：−15%）
│　　└カーサススティンガー（攻击力：200 会心率：−20%）
│　　　└吼枪【逆咬】（攻击力：230 会心率：−30%）
└ドリルランス（攻击力：140 雷属性：10 会心率：5%）
└メガドリルランス（攻击力：180 雷属性：12 会心率：10%）
└ギガドリルランス（攻击力：200 雷属性：14 会心率：15%）

パラッシュニードル派生系
パラッシュニードル（攻击力：70 麻痹属性：14）
└パラッシュニードル改（攻击力：100 麻痹属性：18）
└マイティパラッシュ（攻击力：120 麻痹属性：22）

ブルークレーター派生系
ブルークレーター（攻击力：130）
└スマートクレーター（攻击力：140）
└ドゥームクラウン（攻击力：190 会心率：15%）

真ユクモノ枪派生系
真ユクモノ枪（攻击力：160）
└真ユクモノ枪改（攻击力：190）
└神枪・ユクモ丸（攻击力：210）

シャークプリンス派生系
シャークプリンス（攻击力：100 水属性：27 会心率：10%）
└シャークキング（攻击力：150 水属性：35 会心率：15%）

王枪テンライ派生系
王枪テンライ（攻击力：160 雷属性：18）
└王牙枪【若雷】（攻击力：210 雷属性：22）

ブレインフォックス派生系
ブレインフォックス（攻击力：150 火属性：21）
└特搜队专用枪【百狐】（攻击力：190 火属性：25）

悲哀の重枪派生系
悲哀の重枪（攻击力：180 龙属性：10 会心率：5%）
└アトロシスタワー（攻击力：210 龙属性：15 会心率：10%）

凄くさびた枪派生系
凄くさびた枪（攻击力：100 会心率：−70%）
└さびた枪（攻击力：100 会心率：−70%）
└アンドレイヤー（攻击力：150 龙 19）
└ハイアンドレイヤー（攻击力：180 龙 21）



ロングホーン派生系
ロングホーン（攻击力：90）
├ロングホーン改（攻击力：110）
│├ロングタスク（攻击力：140）
││└★ブロスホーン（攻击力：180 会心率：−5%）
││　├ブロスホーン改（攻击力：200 会心率：−10%）
││　│├角枪ディアブロス（攻击力：230 会心率：−15%）
││　│└ブラックテンペスト（攻击力：240 会心率：−30%）
││　└★ハードボーンランス（攻击力：200）
││　　└ハードボーンランス改（攻击力：230）
│└レッドテイル（攻击力：160 火属性：18）
│　└ヘルファイア（攻击力：180 火属性：20）
│　　└プロミネンスピラー（攻击力：200 火属性：24）
├★クルハスター（攻击力：100）
│├リノハスター（攻击力：130）
│├ラギットランス（攻击力：150 会心率：−15%）
│││├ラギットランス改（攻击力：190 会心率：−25%）
││││└削枪ボルボロス（攻击力：220 会心率：−25%）
│││└★スパイラルヒート（攻击力：140 火属性：23 会心率：15%）
│││　├スパイラルヒート改（攻击力：170 火属性：26 会心率：20%）
│││　│└炎枪アグナコトル（攻击力：190 火属性：28 会心率：25%）
│││　└スパイラルアクア（攻击力：170 水属性：16 会心率：20%）
│││　　└水枪アクアコトル（攻击力：200 水属性：20 会心率：25%）
││└アズールクレスト（攻击力：120 睡眠属性：15）
││　└アズールクレスト改（攻击力：140 睡眠属性：20）
││　　└グレイトアズール（攻击力：160 睡眠属性：25）
│└ドロスボーンスピア（攻击力：110）
│　├★スパイラルランス（攻击力：120 水属性：11）
│　│└スパイラルランス改（攻击力：160 水属性：18）
│　│　├スパイラルボア（攻击力：180 水属性：25）
│　│　└ベレーナサイル（攻击力：180 毒属性：15）
│　│　　└ベルナルファード（攻击力：200 毒属性：20）
│　└シャドウジャベリン（攻击力：130 毒属性：20）
│　　└シャドウジャベリン改（攻击力：170 毒属性：24）
│　　　└トキシックジャベリン （攻击力：190 毒属性：29）
└ワイルドボーランス（攻击力：120）
└ワイルドボーランス改（攻击力：170）
└猛枪ドスファンゴ（攻击力：200）

煌黑の锐枪派生系
煌黑の锐枪（攻击力：170 龙属性：26）
└煌黑枪アルトラス（攻击力：190 龙属性：28）

崩枪ケルケカムルバス派生系
崩枪ケルケカムルバス（攻击力：250 冰属性：16 会心率：−20%）

凶矛【凌云】派生系
凶矛【凌云】（攻击力：240 水属性：14 会心率：−20%）

凄く风化した枪派生系
凄く风化した枪（攻击力：110 会心率：−70%）
└风化した枪（攻击力：110 会心率：−70%）
└マテンロウ（攻击力：200 龙 24 会心率：−5%）



铳枪派生表

古ユクモノ铳枪派生系
古ユクモノ铳枪（攻击力：50 通常 LV1）
└★ユクモノ铳枪（攻击力：70 通常 LV1）
├ユクモノ枪铳改（攻击力：90 通常 LV1）
│├ユクモノバースト（攻击力：130 通常 LV2）
│└★ヒドゥンガンランス（攻击力：140 会心率：40% 通常 LV2）
│ └ヒドゥンガンランス改（攻击力：160 会心率：40% 通常 LV2）
│ ├夜铳枪【残月】（攻击力：180 会心率：40% 通常 LV3）
│ └ギリーガンランス（攻击力：180 放射 LV2）
│   └猛风铳枪【里残月】（攻击力：200 放射 LV3）
├★讨伐队正式铳枪（攻击力：110 通常 LV1）
│├近卫队正式铳枪（攻击力：150 通常 LV2）
││├インペリアルガーダー（攻击力：150 通常 LV2）
│││├★アイゼンリッター（攻击力：200 通常 LV2）
││││└アイゼンリッター改（攻击力：210 通常 LV3）
││││ └ソルバイトバース（攻击力：230 通常 LV3）
│││└古代式回转铳枪（攻击力：200 扩散 LV2）
│││ └古代式歼灭铳枪（攻击力：220 扩散 LV3）
││└★レッドルーク（攻击力：160 火属性：25 放射 LV2）
││ └レッドルーク改（攻击力：180 火属性：28 放射 LV2）
││ └シルバールーク（攻击力：180 火属性：35 放射 LV3）
││   └ガンチャリオット（攻击力：200 火属性：40 放射 LV3）
│└62 式突击铳枪（攻击力：130 水属性：20 扩散 LV1）
│ └62 式突击铳枪改（攻击力：180 水属性：25 扩散 LV2）
│ └ソルダートアサルト（攻击力：200 水属性：30 扩散 LV2）
├ジャギィガンランス（攻击力：80 放射 LV1）
│└ジャギィガンランス改（攻击力：100 放射 LV1）
│ ├★プリンセスバースト（攻击力：130 毒属性：18 放射 LV1）
│ │└プリンセスバースト改（攻击力：150 毒属性：20 放射 LV2）
│ │ └オルトリンデ（攻击力：170 毒属性：24 放射 LV3）
│ │ └クイーンバースト（攻击力：190 毒属性：28 通常 LV3）
│ │   └煌铳枪イシュタル（攻击力：200 毒属性：32 通常 LV3）
│ └★ペッコティピー（攻击力：120 火属性：18 通常 LV1）
│ └ペッコティピー改（攻击力：140 火属性：22 通常 LV2）
│   ├ドリームティピー（攻击力：190 火属性：24 通常 LV2）
│   └サンダーフェザー（攻击力：170 雷属性：40 放射 LV2）
│   └サンダーバード（攻击力：190 雷属性：45 放射 LV3）
└★骨铳枪（攻击力：100 通常 LV1）
└大骨铳枪（攻击力：120 通常 LV1）
├龙骨铳枪（攻击力：140 通常 LV2）
│├ティガバースト（攻击力：170 会心率：-20% 扩散 LV1）
││└ティガバースト改（攻击力：190 会心率：-20% 扩散 LV2）
││ └轰铳枪【虎炮】（攻击力：220 会心率：-20% 扩散 LV3）
│└★フレイムスロワー（攻击力：150 火属性：28 会心率：15% 放射 LV2）
│ ├フレイムスロワー改（攻击力：180 火属性：32 会心率：15% 放射 LV3）
│ │└アグナ＝マグマ（攻击力：200 火属性：35 会心率：15% 放射 LV3）
│ └リキッドスロワー（攻击力：170 水属性：40 会心率：15% 通常 LV3）
│ └アグナ＝アクア（攻击力：190 水属性：48 会心率：20% 通常 LV3）
└★ウルクスキー（攻击力：110 冰属性：25 扩散 LV1）
├ウルクスキー改（攻击力：150 冰属性：32 扩散 LV2）
│└ウルクスレイ（攻击力：190 冰属性：40 扩散 LV3）
└ブレイクショット（攻击力：120 麻痹属性：14 会心率：-10% 放射 LV2）
└ブレイクエース（攻击力：150 麻痹属性：18 会心率：-10% 放射 LV3）
└ブレイクランアウト（攻击力：160 麻痹属性：22 会心率：-10% 放射 LV3）

竹铳枪【トリオドシ】派生系
竹铳枪【トリオドシ】（攻击力：90 扩散 LV2）
└竹铳枪【シシオドシ】（攻击力：140 扩散 LV3）
└竹铳枪【タツオドシ】（攻击力：170 扩散 LV4）

アイリューシカ派生系
アイリューシカ（攻击力：100 麻痹属性：24 通常 LV2）
└福福アイリューシカ（攻击力：130 麻痹属性：28 通常 LV3）

シルバークラウン派生系
シルバークラウン（攻击力：130 冰属性：40 会心率：10% 放射 LV2）
└シルバークラウン改（攻击力：170 冰属性：48 会心率：15% 放射 LV3）

プラチナクラウン派生系
プラチナクラウン（攻击力：210 会心率：5% 通常 LV3）

崩铳枪ケルケカムルバス派生系
崩铳枪ケルケカムルバス（攻击力：250 冰属性：20 会心率：-20% 放射 LV4）

凶铳枪【瑞雨】派生系
凶铳枪【瑞雨】（攻击力：240 水属性：16 会心率：-20% 放射 LV3）

碎牙炮派生系
碎牙炮（攻击力：160 龙属性：15 通常 LV1）
└崩牙炮（攻击力：190 龙属性：20 通常 LV2）
└峰铳枪ジエン【喷牙】（攻击力：210 龙属性：25 通常 LV3）

王铳枪ゴウライ派生系
王铳枪ゴウライ（攻击力：160 雷属性：28 通常 LV2）
└王牙铳枪【火雷】（攻击力：210 雷属性：34 通常 LV3）

ゴールドクラウン派生系
ゴールドクラウン（攻击力：140 雷属性：40 会心率：10% 扩散 LV2）
└ゴールドクラウン改（攻击力：180 雷属性：48 会心率：15% 扩散 LV3）

霸铳枪アベカムトルム派生系
霸铳枪アベカムトルム（攻击力：250 会心率：35% 通常 LV4）

凄く风化した铳枪（攻击力：110 会心率：-70% 通常 LV1）
└风化した铳枪（攻攻击力：110 会心率：-70% 通常 LV1）
└オベリスク（攻击力：200 龙属性：33 会心率：-5% 扩散 LV3）

斩击斧派生表

古ユクモノ剑斧派生系
古ユクモノ剑斧（攻击力：50 强击瓶）
└★ユクモノ剑斧（攻击力：70 强击瓶）
├ユクモノ剑斧改（攻击力：90 强击瓶）
│├ユクモノアックス（攻击力：130 强击瓶）
│└★龙姬の剑斧（攻击力：130 毒属性：10 强属性瓶）
│ ├龙姬の剑斧改（攻击力：150 毒属性：18 强属性瓶）
│ │└ランドグリーズ（攻击力：170 毒属性：20 强属性瓶）
│ │ └ハイランドグリーズ（攻击力：190 毒属性：24 强属性瓶）
│ └★ヘビィディバイド（攻击力：180 减气瓶）
│ └ヘビィディバイド改（攻击力：210 减气瓶）
│   └山渍グリュンハルト（攻击力：220 减气瓶）
├★青熊斧（攻击力：110 毒瓶）
│├青熊斧改（攻击力：150 毒瓶）
││├青熊豪斧【山祭】（攻击力：200 毒瓶）
││└★アンバースラッシュ（攻击力：150 冰属性：20 会心率：20% 强属性瓶）
││ └アンバースラッシュ改（攻击力：170 冰属性：25 会心率：20% 强属性瓶）
││ ├ゴアフロストアンバー（攻击力：190 冰属性：28 会心率：25% 强属性瓶）
││ └アズライトスラッシュ（攻击力：170 会心率：10% 麻痹瓶）
││   └ゴアゲイルアズライト（攻击力：190 会心率：10% 麻痹瓶）
│└★ペキスパンダー（攻击力：120 火属性：16 强属性瓶）
│ └ペキスパンダー改（攻击力：160 火属性：18 强属性瓶）
│ ├クルペキスパンダー（攻击力：190 火属性：20 强属性瓶）
│ └スパークルペッコ（攻击力：170 雷属性：28 会心率：5% 强属性瓶）
│   └ボルトペッカー（攻击力：190 雷属性：32 会心率：5% 强属性瓶）
├★ボーンアックス（攻击力：80 强击瓶）
│└ボーンアックス（攻击力：100 强击瓶）
│ └アサルトアックス（攻击力：140 会心率：-20% 麻痹瓶）
│ ├アサルトアックス改（攻击力：170 会心率：-20% 麻痹瓶）
│ │├パンダーバスター（攻击力：200 会心率：-25% 麻痹瓶）
│ ││└バスチオンバスター（攻击力：230 会心率：-25% 麻痹瓶）
│ │└★ボーンハッカー（攻击力：180 强击瓶）
│ │ └ボーンハッカー改（攻击力：200 强击瓶）
│ │ └ダイダロス（攻击力：210 强击瓶）
│ └ヒドゥンアックス（攻击力：140 会心率：40% 毒瓶）
│   └ヒドゥンアックス改（攻击力：160 会心率：40% 毒瓶）
│   └暗夜剑斧【弦月】（攻击力：180 会心率：40%）
└ワイルドアックス（攻击力：100 减气瓶）
└ワイルドアックス改（攻击力：120 减气瓶）
├グランドダッシャー（攻击力：170 减气瓶）
│├★タイラントアックス（攻击力：190 会心率：-20% 减气瓶）
││└タイラントアックス改（攻击力：210 会心率：-20% 减气瓶）
││ ├グラントカオス（攻击力：230 会心率：-20% 减气瓶）
││ └タナトスアックス（攻击力：220 会心率：-30% 麻痹瓶）
││ └デモン（攻击力：240 会心率：-30% 麻痹瓶）
│└★ファイアテンペスト（攻击力：150 火属性：23 会心率：10% 强击瓶）
│ └ファイアテンペスト改（攻击力：180 火属性：25 会心率：10% 强击瓶）
│ ├フレイムテンペスト（攻击力：200 火属性：28 会心率：10% 强击瓶）
│ └リキッドストーム（攻击力：180 水属性：15 会心率：15% 强击瓶）
│   └アクアテンペスト（攻击力：200 水属性：18 会心率：15% 强击瓶）
└バウンドローラー（攻击力：130 麻痹属性：12 强属性瓶）
└バウンドローラー改（攻击力：150 麻痹属性：15 强属性瓶）
└ヴァーミリンガー（攻击力：170 麻痹属性：18 强属性瓶）

ディーエッジ派生系
ディーエッジ（攻击力：130 灭龙瓶）
└ディーブレイク（攻击力：140 会心率：15% 灭龙瓶）
└ソルブレイカー（攻击力：190 会心率：15% 灭龙瓶）

黑の剑斧派生系
黑の剑斧（攻击力：170 龙属性：28 强属性瓶）
└ブラックハーベスト（攻击力：190 龙属性：32 强属性瓶）

凶剑斧【白雨】派生系
凶剑斧【白雨】（攻击力：240 水属性：12 会心率：-20% 强击瓶）

真ユクモノ剑斧派生系
真ユクモノ剑斧（攻击力：160 灭龙瓶）
└真ユクモノ剑斧改（攻击力：190 灭龙瓶）
└开山剑斧ユクモ（攻击力：210 灭龙瓶）

海贼 J アックス派生系
海贼 J アックス（攻击力：200 强击瓶）

霸剑斧ムルカムトルム派生系
霸剑斧ムルカムトルム（攻击力：250 会心率：35% 灭龙瓶）

魔锁狩派生系
魔锁狩（攻击力：150 水属性：20 会心率：5% 强属性瓶）
└魔锁狩改（攻击力：170 水属性：24 会心率：10% 强属性瓶）
└大魔锁狩（攻击力：190 水属性：26 会心率：15% 强属性瓶）

王剑斧ライデン派生系
王剑斧ライデン（攻击力：160 雷属性：22 强击瓶）
└王牙剑斧【裂雷】（攻击力：210 雷属性：25 强击瓶）

グリムキャット派生系
グリムキャット（攻击力：80 麻痹属性：20 强击瓶）
└グリムキャット改（攻击力：110 麻痹属性：22 强击瓶）
└シュレムカッツェ（攻击力：140 麻痹属性：25 强击瓶）



弓派生表

古ユクモノ派生系
古ユクモノ弓（攻击力 ：50 曲射：放散型）
└★ユクモノ弓（攻击力 ：70 曲射：放散型）
├ユクモノ弓改（攻击力 ：100 曲射：放散型）
│├★フロギィリボルバーⅠ（攻击力 ：120 曲射：爆裂型）
││└フロギィリボルバーⅡ（攻击力 ：140 曲射：爆裂型）
││　└★フロギィリボルバーⅢ（攻击力 ：150 曲射：爆裂型）
││　　└ダーティリボルバー（攻击力 ：210 曲射：爆裂型）
│└★ハララペッコ（攻击力 ：120 火属性：16 曲射：放散型）
│　└ハラララペッコ（攻击力 ：130 火属性：22 曲射：放散型）
│　　└★ハララララペッコ（攻击力 ：150 火属性：27 曲射：放散型）
│　　　└ハートブレイカー（攻击力 ：160 火属性：33 曲射：放散型）
└スポンギアⅠ（攻击力 ：90 水属性：12 曲射：放散型）
└★スポンギアⅡ （攻击力 ：120 水属性：18 曲射：放散型）
└スポンギアⅢ（攻击力 ：140 水属性：25 曲射：放散型）
└★アメジストギアⅠ（攻击力 ：170 水属性：26 曲射：放散型）
└アメジストギアⅡ（攻击力 ：180 水属性：28 曲射：放散型）
└アミルバハル（攻击力 ：190 水属性：30 曲射：放散型）

ハンターボウ派生系
ハンターボウⅠ（攻击力 ：80 曲射：放散型）
└ハンターボウⅡ（攻击力 ：100 曲射：放散型）
└ハンターボウⅢ（攻击力 ：130 曲射：放散型）
├★クイーンブラスターⅠ（攻击力 ：160 曲射：集中型）
│└クイーンブラスターⅡ（攻击力 ：170 曲射：集中型）
│　└クイーンブラスターⅢ（攻击力 ：220 曲射：集中型）
│　　└★月穿ちセレーネ（攻击力 ：230 火属性：20 曲射：集中型）
├★ 64 式连装弓Ⅰ（攻击力 ：140 水属性：16 曲射：放散型）
│└ 64 式连装弓Ⅱ（攻击力 ：150 水属性：20 曲射：放散型）
│　└★ 64 式连装弓Ⅲ（攻击力 ：180 水属性：24 曲射：放散型）
│　　└スコルピオダート（攻击力 ：200 水属性：29 曲射：放散型）
└★パワーハンターボウⅠ （攻击力 ：210 曲射：放散型）
└パワーハンターボウⅡ（攻击力 ：220 曲射：放散型）

アルクセロ派生系
アルクセロ（攻击力 ：90 会心率：5% 曲射：集中型）
└アルクウノ（攻击力 ：110 会心率：5% 曲射：集中型）
├★アルクセロルージュ（攻击力 ：120 火属性：12 会心率：5% 曲射：集中型）
│└アルクウノルージュ（攻击力 ：130 火属性：24 会心率：5% 曲射：集中型）
│　└★アルクドスルージュ（攻击力 ：170 火属性：35 会心率：5% 曲射：集中型）
├★アルクセロブラン（攻击力 ：120 冰属性：10 会心率：5% 曲射：集中型）
│└アルクウノブラン（攻击力 ：130 冰属性：20 会心率：5% 曲射：集中型）
│　└★アルクドスブラン（攻击力 ：170 冰属性：29 会心率：5% 曲射：集中型）
└★アルクセロジョーヌ（攻击力 ：120 雷属性：8 会心率：5% 曲射：集中型）
└アルクウノジョーヌ（攻击力 ：130 雷属性：16 会心率：5% 曲射：集中型）
└★アルクドスジョーヌ（攻击力 ：170 雷属性：24 会心率：5% 曲射：集中型）

竹取ノ弓派生系
竹取ノ弓（攻击力 ：70 水属性：20 曲射：集中型）
└竹取ノ弓【翁】（攻击力 ：70 水属性：27 曲射：集中型）
└竹取ノ弓【伽具夜】（攻击力 ：70 水属性：40 曲射：集中型）

アルカパトラ派生系
アルカパトラ（攻击力 ：130 曲射：爆裂型）
└アルカオンダ（攻击力 ：150 曲射：爆裂型）
└アルカマハレダ（攻击力 ：180 曲射：爆裂型）
└アムニス（攻击力 ：230 曲射：放散型）

真ユクモノ弓派生系
真ユクモノ弓（攻击力 ：170 曲射：放散型）
└灵弓ユクモ【破军】（攻击力 ：220 曲射：放散型）

王弓エンライ派生系
王弓エンライⅠ（攻击力 ：150 雷属性：23 曲射：放散型）
└王弓エンライⅡ（攻击力 ：180 雷属性：27 曲射：放散型）
└★王牙弓【稚雷】（攻击力 ：200 雷属性：31 曲射：放散型）

アイスクレスト派生系
アイスクレストⅠ（攻击力 ：140 冰属性：24 会心率：20% 曲射：放散型）
├★アイスクレストⅡ（攻击力 ：170 冰属性：23 会心率：20% 曲射：放散型）
│└エーデルバイス（攻击力 ：180 冰属性：28 会心率：30% 曲射：放散型）
└★サーブルアジャイル（攻击力 ：210 会心率：10% 曲射：集中型）
└ファーレンフリード（攻击力 ：230 会心率：15% 曲射：集中型）

ブラスコルダ派生系
ブラスコルダⅠ（攻击力 ：170 火属性：10 曲射：爆裂型）
└ブラスコルダⅡ（攻击力 ：190 火属性：18 曲射：爆裂型）
└★ブラスコルダⅢ（攻击力 ：220 火属性：22 曲射：爆裂型）
└重弓ヘラギガス（攻击力 ：240 火属性：25 曲射：爆裂型）

ヒドゥンボウ派生系
ヒドゥンボウⅠ（攻击力 ：150 会心率：40% 曲射：放散型）
└ヒドゥンボウⅡ（攻击力 ：190 会心率：40% 曲射：放散型）
├暗夜弓【影缝】（攻击力 ：220 会心率：40% 曲射：放散型）
└★ギリーボウ（攻击力 ：210 会心率：20% 曲射：集中型）
└ 突风弓【里影缝】（攻击力 ：230 会心率：20% 曲射：集中型）

ティガアロー派生系
ティガアロー（攻击力 ：180 会心率：−20% 曲射：爆裂型）
└轰弓【虎髯】（攻击力 ：240 会心率：−20% 曲射：爆裂型）

ブロスホーンボウ派生系
ブロスホーンボウⅠ（攻击力 ：190 会心率：−5% 曲射：集中型）
└ブロスホーンボウⅡ（攻击力 ：250 会心率：−10% 曲射：集中型）
└★角王弓ゲイルホーン（攻击力 ：270 会心率：−10% 曲射：集中型）

鹿角ノ弹弓派生系
鹿角ノ弹弓（攻击力 ：170 曲射：爆裂型）
└鹿角ノ刚弹弓（攻击力 ：210 曲射：爆裂型）

漠浪弓派生系
漠浪弓（攻击力 ：150 龙属性：23 曲射：放散型）
└★漠浪弓【砂纹】（攻击力 ：180 龙属性：25 曲射：放散型）
└漠浪弓【丰穰】（攻击力 ：200 龙属性：28 曲射：放散型）

霸弓レラカムトルム派生系
霸弓レラカムトルム（攻击力 ：230 龙属性：23 会心率：30% 曲射：爆裂型）

崩弓アイカムルバス派生系
崩弓アイカムルバス（攻击力 ：270 冰属性：9 会心率：−30% 曲射：放散型）

凶弓【小夜岚】派生系
凶弓【小夜岚】（攻击力 ：250 水属性：11 会心率：−10% 曲射：集中型）

轻弩

ユクモノ弩派生系
古ユクモノ弩（攻击力 50，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）
└ユクモノ弩（攻击力 70，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV1）
├ユクモノ弩改（攻击力 90，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV1）
│├★ジャギットファイア（攻击力 100，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV1）
││└ジャギットファイア改（攻击力 120，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV1）
││　└バンデットファイア（攻击力 140，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV1）
││　　└★バンデットレイジ（攻击力 170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV1、睡眠弹 LV1）
│└★ボルボバレット（攻击力 160，装填速度：普通，反动：大，偏移：右／大，速射：无）
│　└ボルボバレット改（攻击力 190，装填速度：普通，反动：大，偏移：右／大，速射：无）
│　　└バズルボローカ（攻击力 220，装填速度：普通，反动：大，偏移：右／大，速射：无）
│　　　└★アウロラフレア（攻击力 240，装填速度：普通，反动：大，偏移：右／大，速射：无）
│　　　　└アヴァランチャー（攻击力 250，装填速度：普通，反动：大，偏移：右／大，速射：无）
└ロアルスリング（攻击力 110，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹）
└★ロアルストリーム（攻击力 140，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹）
└ロアルフォール（攻击力 150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹）
└ロアルフラッド（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹、毒弹 LV1）
└ロアル・ノア（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：水冷弹、毒弹 LV1）

クロスボウガン派生系
クロスボウガン（攻击力 80，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）
└クロスボウガン改（攻击力 100，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1）
└クロスブリッツ（攻击力 130，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1）
├★ヴァルキリーファイア（攻击力 150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1、散弹 LV2）
│└ヴァルキリーフレイム（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1、散弹 LV2）
│　└ヴァルキリーブレイズ（攻击力 200，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1、散弹 LV2）
│　　└★缭乱の对弩（攻击力 230，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1、散弹 LV2、贯通弹 LV1）
├★ポイズンギフト（攻击力 160，装填速度：较快，反动：较小，偏移：右／小，速射：毒弹 LV1）
│└ポイズンギフト改（攻击力 180，装填速度：普通，反动：较小，偏移：右／小，速射：毒弹 LV1、毒弹 LV2）
│　├★ポイズンレガシー（攻击力 210，装填速度：快，反动：较小，偏移：右／小，速射：毒弹 LV1、毒弹 LV2）
│　│└イモータルバンド（攻击力 220，装填速度：快，反动：较小，偏移：右／小，速射：毒弹 LV1、毒弹 LV2）
│　└★ブラッディバインド（攻击力 190，装填速度：较快，反动：中，偏移：左／小，速射：麻痹弹 LV1）
│　　└クリムゾンシーカー（攻击力 210，装填速度：较快，反动：中，偏移：左／小，速射：麻痹弹 LV1）
├★ブリザードカノン（攻击力 150，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：冰结弹）
│└★ブリザードヘイル（攻击力 190，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：冰结弹）
│　└ブリザードヘイル（攻击力 210，装填速度：快，反动：中，偏移：无，速射：冰结弹）
└★ハンターライフル（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1）
└スナイパシューター（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：散弹 LV1）

瓢弹派生系
瓢弹（攻击力 120，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV2）
└瓢弹【百成】（攻击力 150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV2）
└瓢弹【千成】（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：通常弹 LV2）

真ユクモノ弩派生系
真ユクモノ弩（攻击力 170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）
└ユクモノ灵弩【弹雨】（攻击力 200，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：无）

王弩ライカン派生系

王弩ライカン（攻击力 160，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：电击弹、斩裂弹、散弹 LV2）

└★王牙弩【野雷】（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：电击弹、斩裂弹、散弹 LV2）

ヒドゥンゲイズ派生系

ヒドゥンゲイズ（攻击力 130，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV2）

└ヒドゥンゲイズ改（攻击力 170，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV2）

　└夜行弩【梟ノ目】（攻击力 190，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：贯通弹 LV2）

火龙炮派生系

火龙炮（攻击力 150，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）

└火龙炮改（攻击力 170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）

　└★业火龙炮（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）

　　└凤仙火龙炮（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹）

吹吹茶釜派生系

吹吹茶釜（攻击力 130，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：毒弹 LV1、麻痹弹 LV1、睡眠弹 LV1）

└吹吹チャガンマン（攻击力 150，装填速度：较快，反动：中，偏移：无，速射：毒弹 LV1、麻痹弹 LV1、睡眠弹 LV1）

レックスタンク派生系

レックスタンク（攻击力 180，装填速度：普通，反动：中，偏移：左／小，速射：通常弹 LV2、彻甲榴弹 LV2）

└轰弩【战虎】（攻击力 240，装填速度：普通，反动：中，偏移：左／小，速射：通常弹 LV2、彻甲榴弹 LV2）

カーサスタンク派生系

カーサスタンク（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，速射：通常弹 LV2、扩散弹 LV2）

└吼弩【军咬】（攻击力 250，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，速射：通常弹 LV2、扩散弹 LV2）

ベルクーツ派生系

ベルクーツ（攻击力 180，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹 LV1）

└ベルクーツ改（攻击力 190，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹 LV1）

　└★ベルクタウラス（攻击力 220，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹 LV1）

　　└ド级弩アルデバラン（攻击力 240，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，速射：减气弹 LV1）

イビルマシーン派生系

イビルマシーン（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：左／大，速射：灭龙弹）

└マッドネスグリーフ（攻击力 240，装填速度：普通，反动：中，偏移：左／大，速射：灭龙弹）

崩弩エイヌカムルバス派生系

崩弩エイヌカムルバス（攻击力 260，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：左右／小，速射：无）

凶针【水祸】派生系

凶针【水祸】（攻击力 210，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：火炎弹、水冷弹、电击弹、冰结弹）

鬼ヶ岛派生系

鬼ヶ岛（攻击力 130，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：彻甲榴弹 LV1）

└大鬼ヶ岛（攻击力 180，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，速射：彻甲榴弹 LV1）

神ヶ岛派生系

神ヶ岛（攻击力 190，装填速度：快，反动：较小，偏移：无，速射：通常弹 LV2、彻甲榴弹 LV1）

└大神ヶ岛【出云】（攻击力 210，装填速度：快，反动：较小，偏移：无，速射：通常弹 LV2、彻甲榴弹 LV1）

重弩

古ユクモノ重弩派生系

古ユクモノ重弩（攻击力 50，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV1）

└ユクモノ重弩（攻击力 80，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV1）

　└ユクモノ重弩改（攻击力 100，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV1）

　　├★青熊筒（攻击力 120，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：散弹 LV1，防 5）

　　│└青熊筒改（攻击力 150，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：散弹 LV1、麻痹弹 LV1，防 10）

　　│　└★青熊轰筒（攻击力 200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：散弹 LV1、麻痹弹 LV1、减气弹 LV2，防 20）

　　│　　└青熊轰筒【川渔】（攻击力 210，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：散弹 LV1、麻痹弹 LV1、减气弹 LV2，防 24）

　　├★スレイペンギーゴ（攻击力 140，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：冰结弹）

　　│└スレイペンギーガー（攻击力 160，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹 LV2、冰结弹）

　　│　└★スレイペンキング（攻击力 170，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹 LV2、贯通弹 LV3、冰结弹）

　　│　　└ペングルスカイザー（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹 LV2、贯通弹 LV3、冰结弹）

　　└★妃龙炮【远击】（攻击力 150，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、毒弹 LV1）

　　　└妃龙炮【飞击】（攻击力 170，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、毒弹 LV1）

　　　　└★妃龙炮【姬击】（攻击力 200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、毒弹 LV2）

　　　　　└妃龙炮【神击】（攻击力 220，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹 LV1、火炎弹、毒弹 LV2）

ズッカカロッツァ派生系

ズッカカロッツァ（攻击力 120，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：通常弹 LV3、睡眠弹 LV1）

└クイーンカロッツァ（攻击力 150，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：通常弹 LV3、睡眠弹 LV1）

　└サンドリヨン（攻击力 200，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：通常弹 LV3、睡眠弹 LV2）

ブルームスター派生系

ブルームスター（攻击力 120，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹）

└メテオリト（攻击力 140，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹 LV2）

　└ミーティア（攻击力 200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹 LV2、扩散弹 LV2）

ボーンシューター派生系

ボーンシューター（攻击力 90，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV1）

└ボーンシューター改（攻击力 100，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV1）

　└ボーンバスター（攻击力 110，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV1）

　　├★トロペクルガン（攻击力 130，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹 LV1、火炎弹）

　　│└トロペクルガン彩（攻击力 140，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹 LV1、火炎弹）

　　│　└ペコキッシュガン（攻击力 160，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹 LV1、火炎弹）

　　│　　└★ペコキッシュサンダー（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹 LV1、火炎弹、电击弹）

　　│　　　└パッチペッカー（攻击力 210，装填速度：普通，反动：中，偏移：右／小，蹲射：散弹 LV1、火炎弹、电击弹）

　　└★ 46 式潜伏重炮 I（攻击力 140，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV3、水冷弹，防 8）

　　　└ 46 式潜伏重炮 II（攻击力 160，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV3、水冷弹，防 16）

　　　　└ 46 式潜伏重炮 III（攻击力 180，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV3、水冷弹、毒弹 LV1，防 18）

　　　　　└潜炮ハープール（攻击力 200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV3、水冷弹、毒弹 LV1，防 20）

王炮ライド派生系

王炮ライド（攻击力 160，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、麻痹弹 LV1、电击弹）

└★王牙炮【山雷】（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、麻痹弹 LV1、电击弹）

真ユクモノ重弩派生系

真ユクモノ重弩（攻击力 160，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV3、散弹 LV1，防 10）

└ユクモノ连山重弩（攻击力 190，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：通常弹 LV3、贯通弹 LV2、散弹 LV1）

ヒドゥンスナイパー派生系

ヒドゥンスナイパー（攻击力 130，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹 LV2）

└夜炮【黑风】（攻击力 170，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹 LV2、贯通弹 LV3）

　└★ギリースナイパー（攻击力 180，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹 LV2、贯通弹 LV3、减气弹 LV1）

　　└烈风炮【里黑风】（攻击力 190，装填速度：普通，反动：较小，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹 LV2、贯通弹 LV3）

デュエルスタッブ派生系

デュエルスタッブ（攻击力 180，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左／大，蹲射：通常弹 LV2、通常弹 LV3、贯通弹 LV1）

└デュエルスタッブ改（攻击力 200，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左／大，蹲射：通常弹 LV2、通常弹 LV3、贯通弹 LV1、贯通弹 LV2）

　├★バズディアーカ（攻击力 230，装填速度：较快，反动：较小，偏移：左／大，蹲射：通常弹 LV2、通常弹 LV3、贯通弹 LV1、贯通弹 LV2、贯通弹 LV3）

　└★ネロディアーカ（攻击力 240，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右／大，蹲射：通常弹 LV1、通常弹 LV2、通常弹 LV3）

レックスハウル派生系

レックスハウル（攻击力 170，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右／小，蹲射：通常弹 LV3、彻甲榴弹 LV1、扩散弹 LV1）

└★レックスハウル改（攻击力 210，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右／小，蹲射：通常弹 LV3、彻甲榴弹 LV1、扩散弹 LV1）

　└轰炮【虎头】（攻击力 230，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：右／小，蹲射：通常弹 LV3、彻甲榴弹 LV1、扩散弹 LV2）

アグナブロウ派生系

アグナブロウ（攻击力 160，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹，防 12）

└アグナブラスター（攻击力 190，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹 LV2、火炎弹，防 16）

　├★炎戈铳ブレイズヘル（攻击力 200，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹 LV2、火炎弹，防 20）

　└★冻戈铳アヴェルスヘル（攻击力 200，装填速度：慢，反动：中，偏移：无，蹲射：水冷弹、冰结弹，防 20）

海造炮【火刃】派生系

海造炮【火刃】（攻击力 160，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹 LV1、彻甲榴弹 LV2）

└海造炮【炎刃】（攻击力 180，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹 LV1、彻甲榴弹 LV2、彻甲榴弹 LV3）

　└海造炮【灰烬】（攻击力 210，装填速度：较慢，反动：较小，偏移：无，蹲射：彻甲榴弹 LV1、彻甲榴弹 LV2、彻甲榴弹 LV3）

峰山大炮派生系

峰山大炮（攻击力 170，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：水冷弹、减气弹 LV1，防 16）

└峰山龙炮（攻击力 200，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹 LV3、水冷弹、减气弹 LV1，防 20）

　└峰山龙炮【富国】（攻击力 230，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：贯通弹 LV3、水冷弹、减气弹 LV1，防 30）

カブレライトキャノン派生系

カブレライトキャノン（攻击力 180，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：斩裂弹、贯通弹 LV2）

└メテオキャノン（攻击力 210，装填速度：较慢，反动：中，偏移：无，蹲射：冰结弹、斩裂弹、贯通弹 LV2）

ギガン＝ショット派生系

ギガン＝ショット（攻击力 220，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右／大，蹲射：火炎弹、冰结弹、灭龙弹）

└ギガン＝バール（攻击力 240，装填速度：慢，反动：较小，偏移：右／大，蹲射：火炎弹、冰结弹、灭龙弹）

カオスウイング派生系

カオスウイング（攻击力 220，装填速度：普通，反动：中，偏移：无，蹲射：火炎弹、冰结弹、水冷弹、电击弹）

霸炮ユプカムトルム派生系

霸炮ユプカムトルム（攻击力 220，装填速度：较慢，反动：中，偏移：左／小，蹲射：通常弹 LV2、通常弹 LV3、贯通弹 LV1、彻甲榴弹 LV3）

崩炮バセカムルバス派生系

崩炮バセカムルバス（攻击力 260，装填速度：较慢，反动：中，偏移：右／小，蹲射：扩散弹 LV2、冰结弹）

凶刻【时雨】派生系

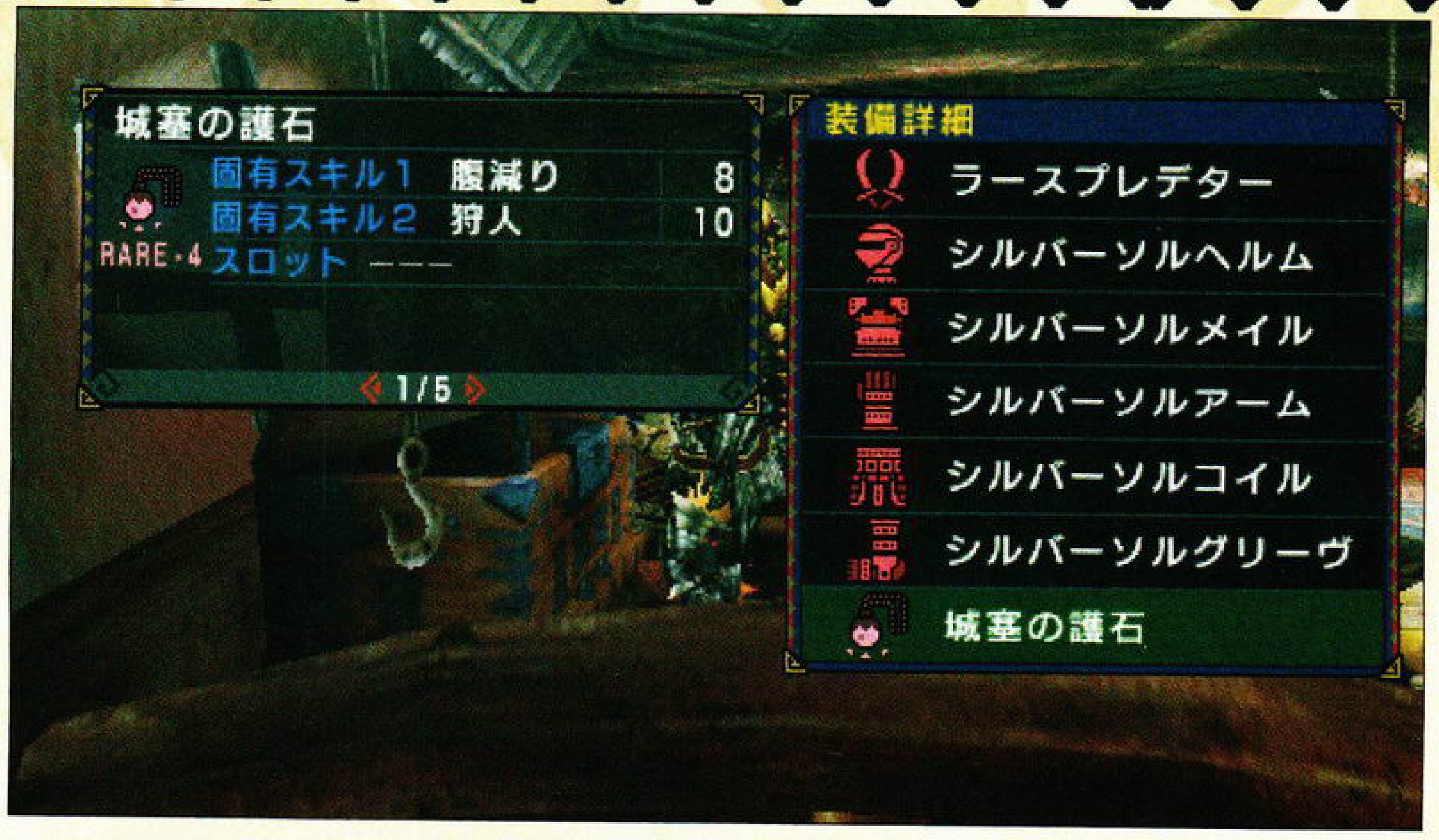
凶刻【时雨】（攻击力 230，装填速度：较快，反动：较小，偏移：无，蹲射：贯通弹 LV2、散弹 LV2、水冷弹、麻痹弹 LV2）

技能篇

护石

护石是专门用来增加技能点数的，有些还有洞。通过装备本身的技能点数、装备的洞中镶嵌珠子、佩戴护石，获得技能点数相加，达到一定的数值要求就可以发动相应的技能。根据防具类型配搭合适的护石，可以进一步修正防具的固有技能。护石可以通过挖掘矿石或完成狩猎奖励获得各种“お守り”，在任务结算时进行鉴定就可以得到护石。护石的附加技能和凹槽数均为随机，按照珍贵程度从低至高可分为“なぞのお守り”、“光るお守り”、“古びたお守り”三种，等级越高的护石附加的技能自然就越好、凹槽数目也可能越多。以下为各种お守り鉴定后相应的的护石。

护石等级		
お守り物品	护石	珍稀度
なぞのお守り	守り兵士の护石 1	2
	斗士の护石	
光るお守り	骑士の护石	3
	城塞の护石	4
古びたお守り	女王の护石	5
	王の护石	6
	龙の护石	7



全技能列表

角色能力上升系			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
体力	10	体力 +20	体力上限 +20
	15	体力 +50	体力上限 +50
	−10	体力 −10	体力上限 −10，即使泡温泉效果依然存在
	−15	体力 −30	体力上限 −30，即使泡温泉效果依然存在
攻击	10	攻击力 UP【小】	攻击力 +10
	15	攻击力 UP【中】	攻击力 +15
	20	攻击力 UP【大】	攻击力 +20
	−10	攻击力 DOWN【小】	攻击力小幅下降
	−15	攻击力 DOWN【中】	攻击力下降
	−20	攻击力 DOWN【大】	攻击力大幅下降
防御	10	防御力 UP【小】	防御力 +10
	15	防御力 UP【中】	防御力 +15
	20	防御力 UP【大】	防御力 +20
	−10	防御力 DOWN【小】	防御力小幅下降
	−15	防御力 DOWN【中】	防御力下降
	−20	防御力 DOWN【大】	防御力大幅下降
火耐性	10	火耐性【小】	火耐性 +5；陷入火属性异常状态时效果减轻
	15	火耐性【大】	火耐性 +10；不会陷入火属性异常状态
	−10	火耐性弱化	火耐性 −10；陷入火属性异常状态时效果加重
水耐性	10	水耐性【小】	水耐性 +5；陷入水属性异常状态时效果减轻
	15	水耐性【大】	水耐性 +10；不会陷入水属性异常状态
	−10	水耐性弱化	水耐性 −10；陷入水属性异常状态时效果加重
雷耐性	10	雷耐性【小】	雷耐性 +5；陷入雷属性异常状态时效果减轻
	15	雷耐性【大】	雷耐性 +10；不会陷入雷属性异常状态
	−10	雷耐性弱化	雷耐性 −10；陷入雷属性异常状态时效果加重
冰耐性	10	冰耐性【小】	冰耐性 +5；陷入冰属性异常状态时效果减轻
	15	冰耐性【大】	冰耐性 +10；不会陷入冰属性异常状态
	−10	冰耐性弱化	冰耐性 −10；陷入冰属性异常状态时效果加重
龙耐性	10	龙耐性【小】	龙耐性 +5；陷入龙属性异常状态时效果减轻
	15	龙耐性【大】	龙耐性 +10；不会陷入龙属性异常状态
	−10	龙耐性弱化	龙耐性 −10；陷入龙属性异常状态时效果加重

特殊攻击耐性系			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	−10	毒倍加	中毒状态下造成伤害变为 2 倍
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	−10	麻痹倍加	麻痹状态的持续时间变成 2 倍
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	−10	睡眠倍加	被攻击后马上进入睡眠状态，睡眠状态的持续时间变成 2 倍
气绝	10	气绝确率半减	被判定气绝状态时有 50% 的几率无效化
	15	气绝无效	不会陷入气绝状态
	−10	气绝倍加	气绝状态时恢复所需要按键的次数增多
耐泥耐雪	10	泥 & 雪无效	不会陷入雪だるま状态和泥まみれ状态
耐震	10	耐震	怪物造成的地震状态无效
风压	10	风压无效	小风压无效
	15	风压完全无效	所有风压无效
抗菌	10	抗菌	不会陷入无法使用可食用道具的状态
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷
听觉保护	10	耳栓	对大型怪物的普通咆哮无效化
	15	高级耳栓	对大型怪物的所有咆哮无效化
对防御 DOWN	10	铁面皮	不会陷入防御力 DOWN 状态，和恐暴龙、霸龙等怪物作战时十分有用
逆境	10	不屈	力尽后攻击力上升
属性耐性	10	属性やられ无效	全属性异常状态（火、水、雷、冰）无效化

剑士专用			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
匠	10	斩れ味レベル +1	武器的斩味提升，部分武器只会延长斩味，并不会提升斩味
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
斩れ味	10	业物	斩味消耗量减半（含大剑防御）
	−10	なまくら	斩味消耗加倍（含大剑防御）
拔刀会心	10	拔刀术【技】	武器拔刀攻击的会心一击率 +100%
拔刀减气	10	拔刀术【力】	切断属性的武器，拔刀攻击能累计眩晕值并消耗怪物耐力
ガード性能	10	ガード性能 +1	挡格时怪物的攻击威力降低
	15	ガード性能 +2	挡格时怪物的攻击威力大幅降低
	−10	ガード性能 −1	挡格时怪物的攻击威力增加
ガード强化	10	ガード强化	可以防御通常无法防御的攻击
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀时间缩短
	−10	砥石使用低速化	磨刀时间延长

射手专用			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
速射	10	速射 +1	轻弩速射时的连发数 +1
装填速度	10	装填速度 +1	弩的填弹速度上升 1 段（例：やや速い→速い）；弓的药瓶装填速度上升
	15	装填速度 +2	弩的填弹速度上升 2 段（例：やや速い→极速）；弓无须手动装填药瓶
	20	装填速度 +3	弩的填弹速度上升 3 段（例：やや速い→最速）；弓无须手动装填药瓶
	−10	装填速度 −1	弩的填弹速度降低 1 段（例：やや速い→普通）；弓的药瓶装填速度少幅下降
	−15	装填速度 −2	弩的填弹速度降低 2 段（例：やや速い→やや迟い）；弓的药瓶装填速度下降
	−20	装填速度 −3	弩的填弹速度降低 3 段（例：やや速い→迟い）；弓的药瓶装填速度大幅下降
反动	反动减轻 +3	20	弩的后作用力减轻 4 段（例：中→最小）
	反动减轻 +2	15	弩的后作用力减轻 3 段（例：中→极小）
	反动减轻 +1	10	弩的后作用力减轻 2 段（例：中→小）
	反动减轻 −1	−10	弩的后作用力增加 1 段（例：大→最大）
	反动减轻 −2	−15	弩的后作用力增加 2 段（例：中→最大）
	反动减轻 −3	−20	弩的后作用力增加 3 段（例：やや小→最大）
精密射击	10	ブレ抑制 +1	弩射击时的偏移减轻 2 段
	15	ブレ抑制 +2	弩射击时的偏移减轻 1 段
	−10	ブレ抑制 −1	弩射击时的偏移增加 1 段
	−15	ブレ抑制 −2	弩射击时的偏移增加 2 段

射手专用			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
通常弹强化	10	通常弹・连射矢 UP	弩的通常弹、弓的连射矢威力上升
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢 UP	弩的贯通弹、弓的贯通矢威力上升
散弹强化	10	散弹・扩散矢 UP	弩的散弹、弓的扩散矢威力上升
通常弹追加	10	通常弹全 LV 追加	可以使用全等级的通常弹
贯通弹追加	10	贯通弹 LV1 追加	可以使用 LV1 的贯通弹
	15	贯通弹全 LV 追加	可以使用全等级的贯通弹
散弹追加	10	散弹 LV1 追加	可以使用 LV1 的散弹
	15	散弹全 LV 追加	可以使用全等级的散弹
榴弹追加	10	彻甲榴弹 LV1 追加	可以使用 LV1 的彻甲榴弹
	15	彻甲榴弹全 LV 追加	可以使用全等级的彻甲榴弹
扩散弹追加	10	扩散弹 LV1 追加	可以使用 LV1 的扩散弹
	15	扩散弹全 LV 追加	可以使用全等级的扩散弹
斩裂弹追加	10	斩裂弹追加	可以使用斩裂弹
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	装备弓时可以使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	装备弓时可以使用睡眠瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	装备弓时可以使用毒瓶
强击瓶追加	10	强击ビン追加	装备弓时可以使用强击瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	装备弓时可以使用接击瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	装备弓时可以使用减气瓶

战斗公用系

技能系统	发动点数	技能名称	效果
スタミナ	10	ランナー	回避与挡格外，进行消耗耐力的行动时耐力的消耗速度减少
	−10	钝足	回避与挡格外，进行消耗耐力的行动时耐力的消耗速度增加
回避性能	10	回避性能 +1	回避时无敌时间加长
	15	回避性能 +2	回避时无敌时间进一步加长
	−10	回避性能 DOWN	回避时无敌时间缩短
回避距离	15	回避距离 UP	回避时躲避距离增加
纳刀	10	纳刀术	武器的收起动作加快
达人	10	见切り +1	武器会心率 +10%
	15	见切り +2	武器会心率 +20%
	20	见切り +3	武器会心率 +30%
	−10	见切り −1	武器会心率 −5%
	−15	见切り −2	武器会心率 −10%
	−20	见切り −3	武器会心率 −15%
特殊攻击	10	状态异常攻击 +1	异常状态攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的属性值上升
	15	状态异常攻击 +2	异常状态攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的属性值进一步上升
	−10	状态异常攻击弱化	异常状态攻击（毒、麻痹、睡眠、捕获麻醉）的属性值下降
痛击	10	弱点特效	攻击怪物的弱点时会心率上升
重击	10	破坏王	更容易破坏怪物的部位
装填数	10	装填数 UP	弩炮的子弹装填数、弓的蓄力攻击段数、铳枪的炮击填装数增加
溜め缩短	10	集中	太刀、双剑、斩击斧的气槽蓄积速度加快 大剑、锤、弓的蓄力加快
	−10	杂念	太刀、双剑、斩击斧的气槽蓄积速度减慢 大剑、锤、弓的蓄力攻击时间减慢
本气	10	力の解放 +1	满足特定条件时，一定时间内角色能力强化
	15	力の解放 +2	满足特定条件时，一定时间内角色能力进一步强化
KO	10	KO 术	容易使怪物进入晕眩状态
减气攻击	10	スタミナ夺取	攻击时对怪物的耐力消耗效果上升
底力	10	火事场力 +1	体力 40% 以下时防御力大幅提升
	15	火事场力 +2	体力 40% 以下时防御力和攻击力大幅提升
	−10	心配性	体力 40% 以下时防御强化效果变弱；攻击力下降
爆弹强化	10	ボマー	爆弹系的威力上升；爆弹系调合成功率 100%
笛	10	笛吹き名人	使用笛系道具时难以损坏；狩猎笛的旋律效果时间延长
炮术	10	炮术师	バリスタ、大炮、铳枪的炮击、龙击炮、彻甲榴弹的威力上升
	15	炮术王	バリスタ、大炮、铳枪的炮击、龙击炮、彻甲榴弹的威力进一步上升；龙击炮的冷却时间缩短
オートガード	10	自动防御	拔刀状态时，在可防御的状态下系统会进行自动挡格
火属性攻击	10	火属性攻击强化 +1	火属性攻击与火焰弹的威力上升
	15	火属性攻击强化 +2	火属性攻击与火焰弹的威力进一步上升
	−10	火属性攻击弱化	火属性攻击与火焰弹的威力下降
水属性攻击	10	水属性攻击强化 +1	水属性攻击与水冷弹的威力上升
	15	水属性攻击强化 +2	水属性攻击与水冷弹的威力进一步上升
	−10	水属性攻击弱化	水属性攻击与水冷弹的威力下降
雷属性攻击	10	雷属性攻击强化 +1	雷属性攻击与电击弹的威力上升
	15	雷属性攻击强化 +2	雷属性攻击与电击弹的威力进一步上升
	−10	雷属性攻击弱化	雷属性攻击与电击弹的威力下降
冰属性攻击	10	冰属性攻击强化 +1	冰属性攻击与冰结弹的威力上升
	15	冰属性攻击强化 +2	冰属性攻击与冰结弹的威力进一步上升
	−10	冰属性攻击弱化	冰属性攻击与冰结弹的威力下降
龙属性攻击	10	龙属性攻击强化 +1	龙属性攻击与灭龙弹的威力上升
	15	龙属性攻击强化 +2	龙属性攻击与灭龙弹的威力进一步上升
	−10	龙属性攻击弱化	龙属性攻击与灭龙弹的威力下降
属性攻击	10	属性攻击强化	属性攻击（火、水、雷、冰、龙）的属性值上升
	−10	属性攻击弱化	属性攻击（火、水、雷、冰、龙）的属性值下降
加护	10	精灵の加护	受到攻击时一定几率伤害减少
	−10	恶灵の加护	受到攻击时一定几率伤害增加
体术	10	体术 +1	回避和防御时，耐力的消耗量减少
	15	体术 +2	回避和防御时，耐力的消耗量进一步减少
	−10	体术 −1	回避和防御时，耐力的消耗量增加
	−15	体术 −2	回避和防御时，耐力的消耗量进一步增加



战斗公用系

技能系统	发动点数	技能名称	效果
气配	10	隐密	不容易成为怪物的攻击对象
	−10	挑发	容易成为怪物的攻击对象
こやし	10	こやし玉名人	用こやし玉扔中大型怪物时，大型怪物必定会转移区域；こやし玉调合成功率 100%
胴系统复制	−	胴系统复制	胴部分防具所持技能点数变成 2 倍
调合数	10	最大数生产	调合子弹、药瓶等有生产数幅度的物品时，必定以最大数目生产
调合成功率	10	调合成功率 +20%	调合的成功率 +20%
	15	调合成功率 +45%	调合的成功率 +45%
	−10	调合成功率 −10%	调合的成功率 −10%
	−15	调合成功率 −20%	调合的成功率 −20%



任务系

技能系统	发动点数	技能名称	效果
运气	10	幸运	完成任务所得的物品数量容易增加
	15	激运	完成任务所得的物品数量高概率增加
	−10	不运	完成任务所得的物品数量容易减少
	−15	灾难	完成任务所得的物品数量高概率减少
千里眼	10	探知	任务开始后会在一定时间内显示大型怪物的位置和状态；之后会有一定几率在 30 秒内显示地图上大型怪物的位置和状态；丢染色玉后可显示怪物状态
	15	自动マーキング	在地图上一直显示大型怪物的位置和状态
观察眼	10	捕获の见极め	可以捕捉大型怪物时，地图上大型怪物的标记会出现闪烁
捕获	10	捕获达人	捕获所得的物品容易增加
	15	捕获名人	捕获所得的物品高概率增加
狩人	10	ハンター生活	在任务中钓鱼和烤肉时更容易；不携带地图也能显示当前地图；使用任何鱼饵都具有“钓りフィーバエ”的效果；相关调和成功率 100%
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度上升；从较矮的平台跳下时搬运品也不会摔坏
耐暑	10	暑さ无效	暑气和熔岩地形造成的伤害无效化
	−10	暑さ倍加	暑气地形所造成的体力减少量增加
耐寒	10	寒さ无效	寒气地形的效果无效化
	−10	寒さ倍加	寒气地形造成耐力最大值的消耗速度上升

道具系

技能系统	发动点数	技能名称	效果
回复量	10	体力回复量 UP	体力回复道具效果上升
	−10	体力回复量 DOWN	体力回复道具效果下降
回复速度	10	回复速度 +1	受到伤害时红色部分回复速度提升
	15	回复速度 +2	受到伤害时红色部分回复速度大幅提升
	−10	回复速度 −1	受到伤害时红色部分回复速度下降
	−15	回复速度 −2	受到伤害时红色部分回复速度大幅下降
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力恢复速度加快
	−10	スタミナ回复迟延	耐力恢复速度减慢
广域	10	广域化 +1	使用“药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实”时，同一区域的同伴也能获得效果；队友获得药草、回复药、怪力の种和忍耐の种的效果减半
	20	广域化 +2	使用“药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实”时，同一区域的同伴能获得相同效果
效果持续	10	アイテム使用强化	使用有时效限定的道具时，效果时间延长
	−10	アイテム使用弱化	使用有时效限定的道具时，效果时间缩短
高速设置	10	罠师	陷阱道具调合成功率 100%；加快设置陷阱和大型爆弹的速度
食事	10	早食い +1	吃肉时速度增加
	15	早食い +2	吃肉和服用食物时速度增加
	−10	スローライフ	吃肉时速度减慢
腹减り	10	腹减り半减	耐力最大值的减少速度减半
	15	腹减り无效	耐力最大值不会减少
	−10	腹减り倍加【小】	耐力最大值的减少速度加快
	−15	腹减り倍加【大】	耐力最大值的减少速度大幅加快
食いしん坊	10	まんぷく	肉类道具增加耐力最大值的效果上升
	15	拾い食い	不论吃什么都有一定几率增加耐力最大值

采取系			
技能系统	发动点数	技能名称	效果
采取	10	采取 +1	在采集地点进行采集的次数容易增加
	15	采取 +2	在采集地点进行采集的次数高几率增加
	−10	采取 −1	在采集地点进行采集的次数容易减少
高速收集	10	高速收集	收集和剥取素材的速度上升
気まぐれ	10	精灵の気まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具难以损坏
	15	神の気まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具更加难以损坏
	−10	恶灵の気まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具容易损坏
	−15	恶魔の気まぐれ	镐子、捕虫网、回力标、笛系道具更加容易损坏
剥ぎ取り	10	剥ぎ取り达人	剥取次数 +1；剥取期间受到攻击不会出现硬直，且不受风压影响

装饰品

注：括号内的数字为所需洞数。

武器、防具、护石具有名为凹槽（スロット）的空间，在其中镶嵌装饰品，可以对原本装备上定型的技能点数进行修正，从而达到强化正面技能、消除负面技能的目的。和打造装备一样，只要集齐相应的素材，在武器商人那里交付一定生产费用就能制作出所需的装饰品。每种装饰品后面都会标有相应的数字，代表着这款装饰品占据同一装备上多少个凹槽。此外本作还存在同名的装饰品，玩家同样可以通过后标的数字大小，判断出这些同名装饰品之间强化大小的区别。装饰品的装卸不存在次数限制，玩家可以根据自身装备的需要，随意对镶嵌在装备上装饰品进行调整。

全装饰品一览

回复系		
装饰品	附加能力	生产素材
体力珠【1】	体力 +2	水光原珠 ×1，大猪の皮 ×1
早复珠【1】	回复速度 +1，食事 −1	水光原珠 ×1，ジャギィの皮 ×2
早复珠【2】	回复速度 +3，食事 −1	阳翔原珠 ×1，毒怪龙の皮 ×1，アルビノエキス ×2
早复珠【2】	回复速度 +3，食事 −1	修罗原珠 ×1，眠狗龙の上皮 ×2
治愈珠【1】	回复量 +1，回复速度 −1	阳翔原珠 ×1，彩鸟の鳞 ×1，ケルビの角 ×1
治愈珠【2】	回复量 +3，回复速度 −1	修罗原珠 ×1，彩鸟の上鳞 ×1，いにしえの秘药 ×1
强走珠【1】	スタミナ +1，腹减り −1	阳翔原珠 ×1，水兽の爪 ×1，强走药グレート ×2
强走珠【1】	スタミナ +1，腹减り −1	修罗原珠 ×1，海绵质の紫皮 ×2
强走珠【3】	スタミナ +4，腹减り −2	琉璃原珠 ×1，绿迅龙の上鳞 ×1，海绵质の上皮 ×2
体术珠【1】	体术 +1，スタミナ −1	阳翔原珠 ×1，王者のクチバシ ×1，フロギィの鳞 ×2
体术珠【1】	体术 +1，スタミナ −1	修罗原珠 ×1，冰牙龙の上毛皮 ×2
体术珠【2】	体术 +3，スタミナ −1	琉璃原珠 ×1，炎戈龙の上ヒレ ×1，毒狗龙の上皮 ×2
早气珠【1】	气力回复 +1，回避性能 −1	阳翔原珠 ×1，迅龙の鳞 ×1，龙骨【中】×2
早气珠【1】	气力回复 +1，回避性能 −1	修罗原珠 ×1，草食龙の坚壳 ×2，温泉チケット ×1
早气珠【2】	气力回复 +3，回避性能 −1	修罗原珠 ×1，迅龙の锐牙 ×1，尖龙骨 ×2
无食珠【1】	腹减り +2	水光原珠 ×1，大猪の牙 ×1，こんがり肉 ×1
食汉珠【1】	食いしん坊 +2	水光原珠 ×1，大きな骨 ×1
友爱珠【1】	广域 +1，气配 −1	水光原珠 ×1，彩鸟の羽根 ×1
友爱珠【1】	广域 +1，气配 −1	修罗原珠 ×1，オトモチケット ×1，小金鱼 ×2
友爱珠【2】	广域 +3，气配 −1	修罗原珠 ×1，红彩鸟の翼 ×1，生命の粉尘 ×2

攻击系		
装饰品	附加能力	生产素材
攻击珠【1】	攻击 +1，防御 −1	水光原珠 ×1，ジャギィの鳞 ×2，怪力の种 ×3
攻击珠【2】	攻击 +3，防御 −1	阳翔原珠 ×1，火龙の翼爪 ×2，鬼人药 ×1
攻击珠【3】	攻击 +5，防御 −1	修罗原珠 ×1，冰牙龙の锐爪 ×1，鬼人药グレート ×2
达人珠【1】	达人 +1，龙耐性 −1	水光原珠 ×1，とがった牙 ×2，铁矿石 ×1
达人珠【2】	达人 +3，龙耐性 −1	阳翔原珠 ×1，迅龙の刃翼 ×1，眠狗龙の爪 ×2
达人珠【2】	达人 +3，龙耐性 −1	修罗原珠 ×1，水兽の上鳞 ×2
达人珠【3】	达人 +5，龙耐性 −1	琉璃原珠 ×1，霸龙の大棘 ×1，潜口龙の坚壳 ×2
特攻珠【1】	特殊攻击 +1，属性攻击 −1	阳翔原珠 ×1，飞甲虫の羽 ×3，飞甲虫の麻痹针 ×2
特攻珠【1】	特殊攻击 +1，属性攻击 −1	修罗原珠 ×1，飞甲虫の坚壳 ×2，上质なヒレ ×2
特攻珠【2】	特殊攻击 +3，属性攻击 −1	修罗原珠 ×1，毒怪龙の锐爪 ×1，モンスターの浓汁 ×2
火炎珠【1】	火属性攻击 +1，水属性攻击 −1	阳翔原珠 ×1，雌火龙の鳞 ×2
火炎珠【2】	火属性攻击 +3，水属性攻击 −1	修罗原珠 ×1，爆炎袋 ×1，赤甲兽の坚壳 ×2
流水珠【1】	水属性攻击 +1，雷属性攻击 −1	阳翔原珠 ×1，水兽のトサカ ×1
流水珠【2】	水属性攻击 +3，雷属性攻击 −1	修罗原珠 ×1，极彩色の体液 ×1，紫水兽の上鳞 ×2
雷光珠【1】	雷属性攻击 +1，冰属性攻击 −1	阳翔原珠 ×1，毒怪龙の爪 ×1，雷光虫 ×2
雷光珠【2】	雷属性攻击 +3，冰属性攻击 −1	修罗原珠 ×1，电击袋 ×1，红彩鸟の上鳞 ×2
冰结珠【1】	冰属性攻击 +1，火属性攻击 −1	阳翔原珠 ×1，眠狗龙の皮 ×2
冰结珠【2】	冰属性攻击 +3，火属性攻击 −1	修罗原珠 ×1，冻った粘液块 ×1，白兔兽の坚腹甲 ×2
破龙珠【1】	龙属性攻击 +1，特殊攻击 −1	阳翔原珠 ×1，峰山龙の苍鳞 ×2
破龙珠【2】	龙属性攻击 +3，特殊攻击 −1	修罗原珠 ×1，いにしえの龙骨 ×2，火龙の坚壳 ×2
痛击珠【1】	痛击 +1，体力 −1	阳翔原珠 ×1，火龙の翼膜 ×1，雌火龙の棘 ×1
痛击珠【1】	痛击 +1，体力 −1	修罗原珠 ×1，火龙の上鳞 ×1
痛击珠【3】	痛击 +4，体力 −2	琉璃原珠 ×1，霸龙の大牙 ×1，火龙の红玉 ×1
重击珠【1】	重击 +1，达人 −1	阳翔原珠 ×1，尾槌龙のコブ ×1，尾槌龙の甲壳 ×1
重击珠【1】	重击 +1，达人 −1	修罗原珠 ×1，尾槌龙の坚苔甲 ×2

攻击系		
装饰品	附加能力	生产素材
重击珠【3】	重击 +4，达人 −2	琉璃原珠 ×1，崩龙の穿爪 ×1，雌火龙の红玉 ×1
装填珠【1】	装填数 +1，装填速度 −1	阳翔原珠 ×1，峰山龙の腕甲 ×1，虫龙の爪 ×2
装填珠【1】	装填数 +1，装填速度 −1	修罗原珠 ×1，恐暴龙の头壳 ×1
装填珠【3】	装填数 +4，装填速度 −2	琉璃原珠 ×1，峰山龙の上腕甲 ×1，龙玉 ×1
短缩珠【1】	溜め短缩 +1，体术 −1	阳翔原珠 ×1，潜口龙の爪 ×1，土砂龙の背甲 ×2
短缩珠【1】	溜め短缩 +1，体术 −1	修罗原珠 ×1，轰龙の上鳞 ×2
短缩珠【3】	溜め短缩 +4，体术 −2	琉璃原珠 ×1，峰山龙の坚岩甲 ×1，风牙龙の坚壳 ×2
全开珠【1】	本气 +1，气配 −1	阳翔原珠 ×1，雷狼龙の角 ×1，冰牙龙の棘 ×2
全开珠【1】	本气 +1，气配 −1	修罗原珠 ×1，雷狼龙の尖角 ×1
全开珠【2】	本气 +3，气配 −1	琉璃原珠 ×1，岚龙の角 ×1，绿迅龙の上斑毛 ×2
KO 珠【1】	KO+1，溜め短缩 −1	阳翔原珠 ×1，上龙骨 ×2，草食龙の头壳 ×1
KO 珠【2】	KO+3，溜め短缩 −1	阳翔原珠 ×1，角龙の背甲 ×2，オオクワアゲハ ×2
KO 珠【2】	KO+3，溜め短缩 −1	修罗原珠 ×1，坚牢な骨 ×2
夺气珠【1】	减气攻击 +1，スタミナ −1	阳翔原珠 ×1，土砂龙の爪 ×1，龙骨【中】×1
夺气珠【2】	减气攻击 +3，スタミナ −1	阳翔原珠 ×1，迅龙の尾棘 ×2，温泉チケット ×1
夺气珠【2】	减气攻击 +3，スタミナ −1	修罗原珠 ×1，土砂龙の锐爪 ×1
底力珠【1】	底力 +1，加护 −1	阳翔原珠 ×1，尾槌龙の苔甲 ×2
底力珠【2】	底力 +3，加护 −1	修罗原珠 ×1，冰碎龙の坚甲 ×2，白兔兽の大耳 ×2
爆师珠【1】	爆弹强化 +2	阳翔原珠 ×1，火打石 ×1，狗龙の皮 ×1
鼓笛珠【1】	笛 +2	阳翔原珠 ×1，へんなクチバシ ×1，角笛 ×1
炮术珠【1】	炮术 +2	阳翔原珠 ×1，アイシスメタル ×1，大タル爆弹 G×2



防御系		
装饰品	附加能力	生产素材
防御珠【1】	防御 +1，攻击 −1	水光原珠 ×1，青熊兽の甲壳 ×1，忍耐の种 ×2
防御珠【2】	防御 +3，攻击 −1	阳翔原珠 ×1，爆槌龙の甲壳 ×2，硬化药 ×2
防御珠【2】	防御 +3，攻击 −1	修罗原珠 ×1，青熊兽の坚腕甲 ×1，硬化药グレート ×2
耐火珠【1】	火耐性 +1，水耐性 −1	水光原珠 ×1，火药草 ×5
制火珠【1】	火耐性 +2	阳翔原珠 ×1，火炎袋 ×2，龙骨【大】×3
耐水珠【1】	水耐性 +1，冰耐性 −1	水光原珠 ×1，キレアジ ×5
制水珠【1】	水耐性 +2	阳翔原珠 ×1，水袋 ×2，龙骨【大】×3
耐雷珠【1】	雷耐性 +1，冰耐性 −1	水光原珠 ×1，雷光虫 ×3
制雷珠【1】	雷耐性 +2	阳翔原珠 ×1，雷狼流の蓄电壳 ×1，龙骨【大】×1
耐冰珠【1】	冰耐性 +1，火耐性 −1	水光原珠 ×1，冰结晶 ×5
制冰珠【1】	冰耐性 +2	阳翔原珠 ×1，白兔兽の冰爪 ×2，龙骨【大】×3
耐龙珠【1】	龙耐性 +1，毒 −1	水光原珠 ×1，龙杀しの实 ×2
制龙珠【1】	龙耐性 +2	阳翔原珠 ×1，いにしえの龙骨 ×1，尖龙骨 ×2
加护珠【1】	加护 +1	阳翔原珠 ×1，雌火龙の甲壳 ×2
神护珠【1】	加护 +2	琉璃原珠 ×1，金火龙の坚壳 ×2，ユクモチケット ×1
属耐珠【1】	属性耐性 +1，体力 −1	琉璃原珠 ×1，煌黑龙の逆鳞 ×2
属耐珠【3】	属性耐性 +4，体力 −2	琉璃原珠 ×1，天をつらぬく角 ×1
逆境珠【1】	逆境 +1，回复量 −1	阳翔原珠 ×1，武装への招待状 ×1
逆境珠【2】	逆境 +3，回复量 −1	修罗原珠 ×1，白鸦の羽根 ×1

剑士系		
装饰品	附加能力	生产素材
匠珠【1】	匠 +1，斩れ味 −1	阳翔原珠 ×1，たくましい龙牙 ×1，炎戈龙の爪 ×2
匠珠【1】	匠 +1，斩れ味 −1	修罗原珠 ×1，恐暴龙の钩爪 ×2
匠珠【3】	匠 +4，斩れ味 −1	琉璃原珠 ×1，岚龙の锐爪 ×1，恐暴龙の宝玉 ×1
剑豪珠【1】	剑术 +1，匠 −1	阳翔原珠 ×1，古龙の血 ×1
剑豪珠【1】	剑术 +1，匠 −1	修罗原珠 ×1，银火龙の坚壳 ×2，冻戈龙の尻尾 ×1
剑豪珠【3】	剑术 +4，匠 −2	琉璃原珠 ×1，崩龙の坚壳 ×2，轰龙のアギト ×1
斩铁珠【1】	斩れ味 +1，匠 −1	阳翔原珠 ×1，炎戈龙のヒレ ×1，雷狼龙の甲壳 ×1
斩铁珠【1】	斩れ味 +1，匠 −1	修罗原珠 ×1，雌火龙の逆鳞 ×1
斩铁珠【3】	斩れ味 +4，匠 −1	琉璃原珠 ×1，炎戈龙の上ヒレ ×1，おそろしいクチ ×2
拔刀珠【1】	拔刀会心 +1，达人 −1	阳翔原珠 ×1，ねじれた角 ×1，角龙の甲壳 ×2
拔刀珠【1】	拔刀会心 +1，达人 −1	修罗原珠 ×1，爆槌龙の坚壳 ×1
拔刀珠【2】	拔刀会心 +3，达人 −1	琉璃原珠 ×1，角龙の坚甲 ×1，冰碎龙の坚壳 ×1
拔打珠【1】	拔刀减气 +1，斩れ味 −1	阳翔原珠 ×1，爆槌龙の耐热壳 ×1，上龙骨 ×2
拔打珠【1】	拔刀减气 +1，斩れ味 −1	修罗原珠 ×1，爆槌龙の上鳞 ×2

剑士系		
装饰品	附加能力	生产素材
拔打珠【3】	拔刀减气 +4，斩れ味 −2	琉璃原珠 ×1，上质の黑巻き角 ×1，冰牙龙の坚壳 ×1
铁壁珠【1】	ガード性能 +1，体术 −1	阳翔原珠 ×1，土砂龙の甲壳 ×2
铁壁珠【2】	ガード性能 +3，体术 −1	阳翔原珠 ×1，炎戈龙の碇口 ×1，炎戈龙の甲壳 ×3
铁壁珠【2】	ガード性能 +3，体术 −1	修罗原珠 ×1，冻戈龙の上ヒレ ×2
强壁珠【1】	ガード强化 +1，スタミナ −1	阳翔原珠 ×1，红莲石 ×2
强壁珠【2】	ガード强化 +3，スタミナ −1	修罗原珠 ×1，冻戈龙の坚壳 ×1，狱炎石 ×3
研磨珠【1】	砥ぎ师 +2	水光原珠 ×1，狗龙の爪 ×1，マカライト矿石 ×1

射手系		
装饰品	附加能力	生产素材
强弹珠【1】	通常弹强化 +1，反动 −1	阳翔原珠 ×1，上龙骨 ×2，はじけイワシ ×5
强弹珠【3】	通常弹强化 +4，反动 −2	琉璃原珠 ×1，炎戈龙の坚壳 ×2，尖龙骨 ×2
贯通珠【1】	贯通弹强化 +1，反动 −1	阳翔原珠 ×1，爆槌龙の颚 ×1，ドスヘラクレス ×2
贯通珠【3】	贯通弹强化 +4，反动 −2	琉璃原珠 ×1，爆槌龙の红玉 ×1，王族カナブン ×2
散弹珠【1】	散弹强化 +1，反动 −1	阳翔原珠 ×1，アイシスメタル ×2，龙の牙 ×5
散弹珠【3】	散弹强化 +4，反动 −2	琉璃原珠 ×1，钢槌龙の耐热壳 ×1，グラシスメタル ×2
加弹珠【1】	通常弹追加 +1，装填速度 −1	水光原珠 ×1，龙骨【中】×2
加弹珠【2】	通常弹追加 +3，装填速度 −1	阳翔原珠 ×1，上龙骨 ×2，イチノタチウオ ×2
加弹珠【2】	通常弹追加 +3，装填速度 −1	修罗原珠 ×1，赤甲兽の尖爪 ×1，坚牢な骨 ×1
加贯珠【1】	贯通弹追加 +2	阳翔原珠 ×1，ドラグライト矿石 ×2
加散珠【1】	散弹追加 +2	阳翔原珠 ×1，潜口龙の甲壳 ×2
加榴珠【1】	榴弹追加 +2	阳翔原珠 ×1，火龙の甲壳 ×2
加扩珠【1】	扩散弹追加 +1，装填速度 −1	阳翔原珠 ×1，爆槌龙の鳞 ×2
加斩珠【1】	斩裂弹追加 +2	水光原珠 ×1，白兔兽の毛 ×2
速射珠【1】	速射 +1，装填速度 −1	阳翔原珠 ×1，轰龙の牙 ×2，冰牙龙の爪 ×2
速射珠【1】	速射 +1，装填速度 −1	修罗原珠 ×1，火龙の延髓 ×2
速射珠【3】	速射 +4，装填速度 −2	琉璃原珠 ×1，轰龙の削颚头 ×2，火龙の逆鳞 ×1
早填珠【1】	早填速度 +1，反动 −1	阳翔原珠 ×1，シーブライト矿石 ×3
早填珠【2】	早填速度 +3，反动 −1	阳翔原珠 ×1，迅龙の牙 ×2，ライトクリスタル ×2
早填珠【2】	早填速度 +3，反动 −1	修罗原珠 ×1，电怪龙の锐爪 ×2
抑反珠【1】	反动 +1，装填速度 −1	阳翔原珠 ×1，土砂龙の头壳 ×1，水兽のトサカ ×1
抑反珠【1】	反动 +1，装填速度 −1	修罗原珠 ×1，土砂龙の坚甲 ×2
抑反珠【3】	反动 +4，装填速度 −2	琉璃原珠 ×1，尾槌龙の坚尾甲 ×2，黑角龙の坚甲 ×2
点射珠【1】	精密射击 +2	水光原珠 ×1，なぞの头骨 ×2
痹瓶珠【1】	麻痹瓶追加 +1，攻击 −1	阳翔原珠 ×1，麻痹袋 ×1
痹瓶珠【2】	麻痹瓶追加 +3，攻击 −1	修罗原珠 ×1，电怪龙の上皮 ×1，强力麻痹袋 ×1
眠瓶珠【1】	眠瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1，睡眠袋 ×1
毒瓶珠【1】	毒瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1，毒袋 ×1
强瓶珠【1】	强击瓶追加 +1，达人 −1	阳翔原珠 ×1，溶岩兽の鳞 ×2，ニトロダケ ×5
强瓶珠【2】	强击瓶追加 +3，达人 −1	修罗原珠 ×1，熔岩兽の上鳞 ×1，熔岩块 ×1
接瓶珠【1】	接击瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1，水兽の鳞 ×1，未熟な海绵质 ×1
减瓶珠【1】	减气瓶追加 +2	阳翔原珠 ×1，シンドイワシ ×2，龙骨【大】×1



动作系		
装饰品	附加能力	生产素材
回避珠【1】	回避性能 +1，体力 −1	阳翔原珠 ×1，白兔兽の腹甲 ×2，キラビートル ×2
回避珠【1】	回避性能 +1，体力 −1	修罗原珠 ×1，迅龙の锐刃翼 ×1
回避珠【2】	回避性能 +3，体力 −1	琉璃原珠 ×1，风牙龙の上毛皮 ×2，白兔兽の刚毛 ×2
跳跃珠【1】	回避距离 +1，体力 −1	阳翔原珠 ×1，迅龙の黑毛 ×2，飞甲虫の羽 ×2
跳跃珠【1】	回避距离 +1，体力 −1	修罗原珠 ×1，冰牙龙の坚壳 ×2
跳跃珠【3】	回避距离 +4，体力 −2	琉璃原珠 ×1，绿迅龙の锐刃翼 ×2，彩鸟の翼 ×2
速纳珠【1】	纳刀 +1，研ぎ师 −1	阳翔原珠 ×1，うなりうねり贝 ×1，甲虫の腹袋 ×1
速纳珠【1】	纳刀 +1，研ぎ师 −1	修罗原珠 ×1，ジャギィの上鳞 ×1，ドリンクチケット ×1
速纳珠【2】	纳刀 +3，研ぎ师 −1	修罗原珠 ×1，角龙の坚壳 ×1，上质の腹袋 ×2
罠师珠【1】	高速设置 +2	阳翔原珠 ×1，なめらかな皮 ×1，シビレ罠 ×1
早食珠【1】	食事 +1，回复量 −1	阳翔原珠 ×1，潜口龙の皮 ×1，青熊兽の腕甲 ×2
早食珠【1】	食事 +1，回复量 −1	修罗原珠 ×1，潜口龙の上皮 ×2
早食珠【3】	食事 +4，回复量 −2	琉璃原珠 ×1，恐暴龙の大牙 ×2，轰龙の锐牙 ×2
忍脚珠【1】	气配 +2	水光原珠 ×1，ガウシかの角 ×2

状态系		
装饰品	附加能力	生产素材
耐绝珠【1】	气绝 +1，麻痹 −1	水光原珠 ×1，鸟龙种の牙 ×3
制绝珠【1】	气绝 +2	阳翔原珠 ×1，王者のエリマキ ×1，青熊兽の毛 ×2
制绝珠【1】	气绝 +2	修罗原珠 ×1，狗龙の上皮 ×2
耐痹珠【1】	麻痹 +1，毒 −1	水光原珠 ×1，飞甲虫の甲壳 ×2
耐痹珠【2】	麻痹 +3，毒 −1	阳翔原珠 ×1，赤甲兽の爪 ×2，モンスターの体液 ×2
耐痹珠【2】	麻痹 +3，毒 −1	修罗原珠 ×1，强力麻痹袋 ×1
耐眠珠【1】	睡眠 +1，耐泥耐雪 −1	水光原珠 ×1，バギィの皮 ×2
耐眠珠【2】	睡眠 +3，耐泥耐雪 −1	阳翔原珠 ×1，王者のトサカ ×1，暖かい毛皮 ×2
耐眠珠【2】	睡眠 +3，耐泥耐雪 −1	修罗原珠 ×1，昏睡袋 ×1
耐毒珠【1】	毒 +1，气绝 −1	水光原珠 ×1，フロギィの皮 ×2
耐毒珠【2】	毒 +3，气绝 −1	阳翔原珠 ×1，毒狗龙の腕甲 ×2，鸣き袋 ×2
耐毒珠【2】	毒 +3，气绝 −1	修罗原珠 ×1，猛毒袋 ×1
耐防珠【1】	对防御 DOWN+2	水光原珠 ×1，忍耐の种 ×2，增强剂 ×2
防盗珠【1】	盗み无效 +2	水光原珠 ×1，マタタビ ×3
耐粘珠【1】	耐泥耐雪 +1，睡眠 −1	水光原珠 ×1，草食种の甲壳 ×2
抗粘珠【1】	耐泥耐雪 +2	阳翔原珠 ×1，赤甲兽の蛇腹甲 ×1，ベアライト石 ×2
耐菌珠【1】	抗菌 +1，气配 −1	水光原珠 ×1，水生兽の皮 ×2
抗菌珠【1】	抗菌 +2	阳翔原珠 ×1，海棉质の皮 ×1，大地の结晶 ×2
耐震珠【1】	耐震 +1，睡眠 −1	水光原珠 ×1，肥沃なドロ ×1
抗震珠【1】	耐震 +2	阳翔原珠 ×1，潜口龙の头壳 ×1，セッチャクロアリ ×2
耐暑珠【1】	耐暑 +2	水光原珠 ×1，冰结晶 ×3
耐寒珠【1】	耐寒 +2	水光原珠 ×1，バギィの鳞 ×2
防音珠【1】	听觉保护 +1，加护 −1	阳翔原珠 ×1，雌火龙の翼膜 ×1，白兔兽の耳 ×2
防音珠【1】	听觉保护 +1，加护 −1	修罗原珠 ×1，轰龙の坚壳 ×2
防音珠【3】	听觉保护 +4，加护 −2	琉璃原珠 ×1，黑轰龙の锐牙 ×2，不气味な上皮 ×2
防风珠【1】	风压 +1，运气 −1	阳翔原珠 ×1，雷狼龙の爪 ×1，ドラグライト矿石 ×2
防风珠【2】	风压 +3，运气 −1	修罗原珠 ×1，群青色の锐牙 ×1，カブレライト矿石 ×3





地图系		
装饰品	附加能力	生产素材
千里珠【1】	千里眼 +2	水光原珠 ×1，极彩色の羽根 ×1
观察珠【1】	观察眼 +2	水光原珠 ×1，垂皮龙の皮 ×1，双眼镜 ×1
皮剥珠【1】	剥ぎ取り +1，运气 −1	修罗原珠 ×1，恐暴龙 ×1
皮剥珠【3】	剥ぎ取り +4，运气 −2	琉璃原珠 ×1，岚龙の飞膜 ×1，大地の龙玉 ×1

采取系		
装饰品	附加能力	生产素材
运搬珠【1】	运搬 +2	水光原珠 ×1，狂走エキス ×1
采取珠【1】	采取 +2	水光原珠 ×1，ペピポパンプキン ×2
速集珠【1】	高速收集 +2	水光原珠 ×1，ペピポパンプキン ×1，龙骨【小】×2
狩人珠【1】	狩人 +2	水光原珠 ×1，サシミウオ ×1，生肉 ×2
运气珠【1】	运气 +1，气まぐれ −1	修罗原珠 ×1，鸟龙玉 ×1，银のたまご ×2
运气珠【3】	运气 +4，气まぐれ −2	琉璃原珠 ×1，金火龙の上鳞 ×2，金のたまご ×2
捕获珠【1】	捕获 +1，运气 −1	修罗原珠 ×1，勇者の证 ×1，雷狼龙の带电毛 ×1
捕获珠【3】	捕获 +4，运气 −2	琉璃原珠 ×1，勇者の证 G×2，雷狼龙の逆鳞 ×1

道具系		
装饰品	附加能力	生产素材
祝福珠【1】	きまぐれ +2	水光原珠 ×1，铁矿石 ×2
博士珠【1】	调合成功率 +2	水光原珠 ×1，调合书①入门编 ×1，丸鸟の羽 ×1
持续珠【1】	效果持续 +2	水光原珠 ×1，大きなヒレ ×1
肥师珠【1】	こやし +2	水光原珠 ×1，こやし玉 ×2
弹制珠【1】	调合数 +2	水光原珠 ×1，小金鱼 ×1



264 期攻略补充、错误更正及说明

■调合列表部分，NO.71 的 LV3 贯通弹、NO.76 的 LV2 彻甲榴弹、77 的 LV3 彻甲榴弹的调合物品是カラ骨而不是カラの实；NO.80 的 LV3 扩散弹调和物品为カラ骨而不是カラの骨。

■68 页中状态部分，回复力 UP 的效果是体力从红血回复到绿血的速度加快。

■太刀的招式说明部分，上挑应该是○→△，原文○＋△容易让人误解成婆娑斩。

■68 页中训练随从猫的ネコ持久走部分没有说明完，该训练项目效果是增加随从猫的技能点，其增加的技能点数比冥想多。

■68 页中随从猫的オトモ同士の山彦笛术正确效果是一只随行猫吹笛子的时候，有该技能的随从猫会跟着一起吹随机一种笛子。

■集会浴场中的紧急任务和温泉任务都需要在自己担任队长的情况下通过才算完成任务，而饮料任务不仅可以同时完成，如果 A 有某任务而 B 没有，B 帮 A 完成该任务后，B 也算完成。

■当大型怪物受到一定程度的伤害后就会发怒，发怒时怪物的攻击力和速度都有所提升，并且部分怪物还会做出普通状态时没有的强力攻击。对于猎人来说，怪物发怒时无疑是非常不利的，招架不住的话可以换区等怪物恢复普通状态后再战。

■当怪物的体力低下时会进入濒死状态，主要特征是走路一瘸一拐，这时它们会表现得不愿恋战，以逃跑为主。濒死的怪物逃到巢穴里后，会通过睡觉休息来回复体力，体力的回复量和睡觉时间是成正比的，为了不让它们再次生龙活虎，得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止，或是直接在它们睡觉的时候进行捕获。

■在决战区和峰山龙对决时，如果是组队作战，可以派遣两名队员上前攻击峰山龙的双腕，协助破坏部位。其余两名队员则负责在船上不停地使用バリスタ弹射击远距离的峰山龙，靠近后使用炮弹攻击。在积累一定伤害后，峰山龙会躺倒在地上，这时候可以跑到它嘴中剥取素材，但是一定要万分小心，因为它经过一小段时间会起身，防御力低的话很容易被秒杀。如果非常近的话，快速跑进去可以挖 2 次，如果远的话，进去后最好挖一次就出来。

■除了将爆弹放在潜口龙的冲撞路线上引诱其吞食外，还能在潜口龙潜入沙漠时将爆弹放在场景上，再朝爆弹所处位置丢音爆弹，潜口龙会从音爆弹爆炸的位置钻出，并吞食爆弹产生硬直，此时同样可以靠近它通过连打按键将其钓出，如果在规定时间内没有钓出潜口龙，则会被潜口龙反击。

■雷狼龙、爆槌龙、爆槌龙亚种将其推倒后，可以在其背部采集素材，其中雷狼龙需要使用捕虫网，爆槌龙和爆槌龙亚种则需要铁镐；尾槌龙的尾巴被破坏后，可以在其处于硬直状态的时候快速接近它的尾巴，使用铁镐采集素材。

■被怪物束缚后，除了通过连打按键和转动摇杆快速减少束缚槽的剩余能量、丢大便玉外，同伴还可以通过丢大便玉和攻击怪物使其造成硬直这两种方法解救被束缚的队友。

■煌黑龙、霸龙和崩龙都需要满足特定条件才能出现，其中霸龙和崩龙需要完成上位所有单只大型怪物狩猎的任务后出现（包括连续讨伐几只以上的相同怪物），煌黑龙需要完成上位所有两只大型怪物狩猎的任务（并非大连续狩猎）。

■被火烧伤后，除了使用道具恢复外，还可以通过翻滚消除状态，在水中只需翻滚一次即可消除状态，在平地则需要连续翻滚三次。

■农场管理员旁边有一个温泉蛋，每次完成任务后都可以通过□键调查，随机获得素材。

■本作可以修改调合列表的顺序和修改登陆的套装名字，如果使用弩和弓箭这类在战斗中经常要用到调合功能的武器，推荐按△键将能调合的物品自动移到最前面。





全怪物弱点

怪物中文名	怪物日文名	弱点	可破坏部位
青熊兽	アオアシラ	火	爪
野猪王	ドスファンゴ	雷、火	—
狗龙王	ドスジャギィ	火	头
毒狗龙王	ドスフロギィ	冰，水	头
眠狗龙王	ドスバギィ	火	头
水兽	ロアルドロス	火、雷	角、海绵、尾
紫水兽	ロアルドロス亚种	火、雷	角、海绵、尾
彩鸟	クルペッコ	冰	嘴、翅膀
红彩鸟	クルペッコ亚种	冰	嘴、翅膀
白兔兽	ウルクスス	火、雷	耳朵
土沙龙	ボルボロス	水（有泥时）、火（无泥时）	头（需打击属性）、前爪、尾巴
冰碎龙	ボルボロス亚种	火、雷	头（需打击属性）、前爪、尾巴
潜口龙	ハプルボッカ	冰、雷	嘴里的扁桃体、腮、前爪
赤甲兽	ラングロトラ	水、冰	背部
毒怪龙	ギギネブラ	火、龙	腹部、头部、尾端
电怪龙	ギギネブラ亚种	水、龙	腹部、头部、尾端
雷狼龙	ジンオウガ	冰、火、水	角、前爪、背棘、尾巴
迅龙	ナルガクルガ	火、雷	头、刃翼、尾巴（需两次）
绿迅龙	ナルガクルガ亚种	火、雷	头、刃翼、尾巴（需两次）
轰龙	ティガレックス	雷、龙	头部、前爪、尾巴
黑轰龙	ティガレックス亚种	水、龙	头部、前爪、尾巴
雌火龙	リオレイア	龙、雷	头、翅膀、尾巴
金火龙	リオレイア稀少种	雷	头、翅膀、尾巴

怪物中文名	怪物日文名	弱点	可破坏部位
雄火龙	リオレウス	龙、雷	头、翅膀、尾巴
银火龙	リオレウス稀少种	雷	头、翅膀、尾巴
爆锤龙	ウラガンキン	水、冰、龙	头、尾巴（需两次）
钢锤龙	ウラガンキン亚种	水、冰、龙	头、尾巴（需两次）
炎戈龙	アグナコトル	水、龙、冰	嘴、爪、胸、背鳍、尾巴
冻戈龙	アグナコトル亚种	火	嘴、爪、胸、背鳍、尾巴
冰牙龙	ベリオロス	火、雷	牙、翅膀、尾巴
风牙龙	ベリオロス亚种	冰	牙、翅膀、尾巴
尾槌龙	ドボルベルク	火、雷、冰	头、背部、尾（需两次）
角龙	ディアブロス	冰	双角、尾巴
黑角龙	ディアブロス亚种	冰	双角、尾巴
峰山龙	ジエン・モーラン	龙、冰	牙、背的两个弱点、前腕
霸龙	アカムトルム	龙、雷	牙（需两次）、腹部、前爪、背棘、尾巴
崩龙	ウカムルバス	火、龙	颚（需两次）、腹部、前爪、背棘、尾巴





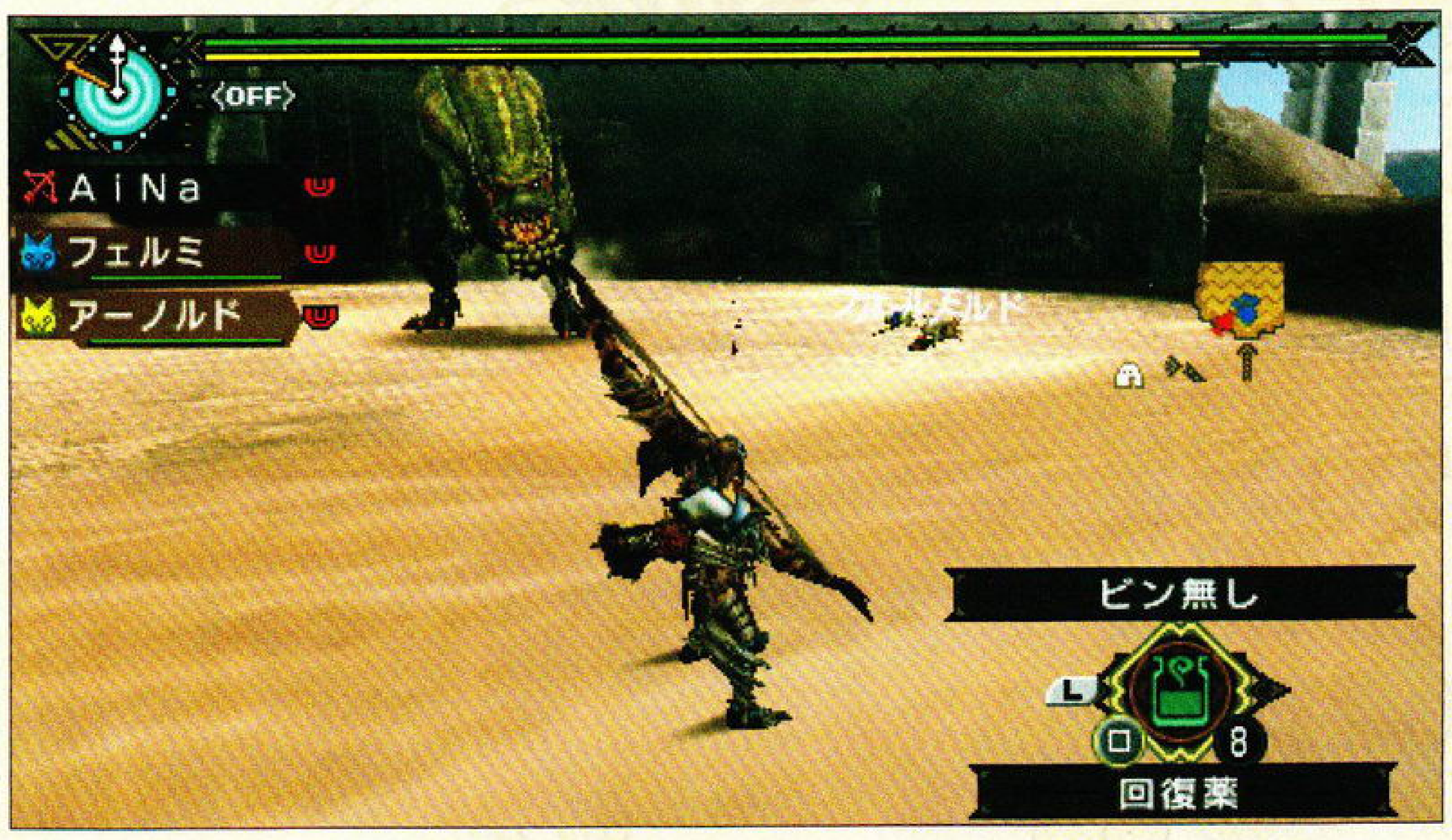
恐暴龙 イビルジョー

弱点	龙、雷	可破坏部位	头（需两次）、尾巴

铁山靠：和兽龙种的铁山靠相似，往它右边回避即可。
甩尾：和土沙龙类似的招式，不过恐暴龙的体型巨大使得这招的判定有点变态，站在它脚下的位置也可能被打中，是最需要防备的一招。
旋转撕咬：离猎人不远时经常使用，招式速度很快，除了头部，尾巴也有攻击判定，最好防御，不能防御则尽量拉开距离。
连续撕咬：边前进边左右撕咬，一般持续 3 次，发怒后次数会增加。
转身撕咬：猎人在它背面时才会使用，虽然攻击力不高，但判定大速度快。
石块攻击：远距离时才会使用的招式，用嘴巴铲起石块攻击目标，横向回避即可。
跺脚：判定范围很小，但是附带地震效果。
跳跃压杀：恐暴龙的束缚攻击，发动速度快但判定一般，同样附带地震效果。
龙吐息：只有发怒时才会使用，对前方一定范围进行扫射，有后退和前进两个版本，后退的版本比较难反击，这时还是专心回避好了。

狩猎要点

恐暴龙的弱点在头部和腹部，由于头部很小，如果不是远程武器，集中攻击头部很可能会被恐暴龙反击，因此近战武器还是以攻击腹部为主。恐暴龙的耐力消耗非常快，往往开战不久后就会进入疲劳状态，如果感到棘手的玩家可以利用这点，多携带陷阱和闪光玉来提高狩猎效率，另外恐暴龙的食欲也非常大，经常要进食来维持耐力，所以毒生肉和麻痹生肉也可以适当带点，就算是战斗中它也会毫不犹豫地吃下去。



岚龙 アマツマガツチ

弱点	龙、火	可破坏部位	角（需两次）、背鳍、前爪、尾巴

突进：分为一般突进和旋转突进两种，要注意其突进时判定很大，提前横向回避。
甩尾：当猎人在它身体下方时才会使用的招式，范围覆盖了它身体下方整片区域，翻滚或侧移有可能躲不掉，能防御的武器还是防御为好。
旋转上升：也是针对它身体下方目标的招式，防御这招时不能正对着它，而是要朝向它旋转的方向。
水弹：从准备到发射期间都有方向修正，所以横向移动一刻也不能停。
爪击：攻击侧面目标时经常使用的招式，判定很小，往它身体下方回避即可。
水柱喷射：两股水流先后呈 V 字型喷射，修正比水弹小很多，知道它喷射的方向后很好回避。
大龙卷：利用自身高速旋转制造超大的龙卷风，攻击力非常恐怖。这招的准备阶段会有气流把猎人往中心吸，开始我们可以朝反方向移动，等吸力加强后马上按 R 键奔跑（如果开始就奔跑很可能会在吸力加强时出现没有耐力的情况）。如果离中心距离太近逃不出来的话，推荐使用回家弹直接走人。此外，当岚龙使用这招时，我方是无法使用远程攻击伤害到它的。
小龙卷：先制造一股龙卷，接着龙卷会分成几股在场地内移动，最后再在原来的地方汇集并消失。
十字型水柱喷射：升到高空后喷出超大范围的十字型水柱，顺序是先竖再横，最后还会再来一次竖向的，要保证岚龙在自己的视野内才比较好躲，如果不知道岚龙的准确位置，推荐直接使用回家弹直接走人。



狩猎要点

岚龙作为本作最终 BOSS 级怪物，初次狩猎的玩家可能会因为其诡异的行动模式而无从下手，对其攻击模式不熟悉的玩家推荐携带回家弹来躲避一些招式。由于岚龙平时漂浮在空中，近战方面推荐使用大剑、长枪、铳这类能打到低空且能防御的武器作战，或者直接使用远程武器伺候。场景中的弩炮不要浪费，可以使用バリスタ弹对它进行射击，伤害不低，如果在没有好武器的情况下，4 名队员轮流使用弩炮也可击杀它（场景中有能获取バリスタ弹的采集点）。值得一提的是，补给品里的单发式拘束弹最好在它出招的时候使用（发动龙卷时切勿使用，会被弹开），成功的话可以把它暂时拉到地面，给近身武器制造攻击机会。

煌黑龙 アルバトリオン

地上弱点	冰、水	空中弱点	龙、火
可破坏部位	角（需两次）、前爪、翅膀、尾巴		

地上主要招式

突进：附带龙属性的突进，在即将到达目标身前时会急停使用角顶，往它的右边回避即可。
爪击：和炎王龙的转身爪击类似，转身的幅度很大，甚至可以攻击到后方的目标，需要远离或防御。
角顶：前方大范围角顶，左右各一次。
火焰吐息：火焰的喷射距离虽然不远，不过着地后还会留下火龙卷，范围很大，需翻滚躲避，煌黑龙使用这招时也是攻击的好时机。
后跳火焰吐息：后跳的同时使用火焰吐息，回避与攻击一体的招式，基本没机会反击，专心回避火焰就好了。
扫尾：和炎王龙的扫尾类似，在扫尾的同时会引发火焰爆炸。左右各一次，来不及远离就钻到它身体下面。
后跳扑杀：突然腾空并扑向地面，一般有猎人在它身体下方时会使用，由于发动的速度非常快，在它身体下方攻击时要多转换位置来防备这招。
回转升空：使用后会切换为空中模式，回转带有攻击判定，看到煌黑龙角上突然缠绕着电光的话就要远离了。

空中主要招式

滑翔：类似钢龙的滑翔，但带有雷属性。
扑杀：空中对猎人进行扑杀，带有雷属性，有时会连续使用，需翻滚回避。
落雷：分定点和追踪两种，定点是在煌黑龙自身周围，追踪的和麒麟的追踪落雷类似，看到地上闪光后回避即可。
吹雪：类似钢龙的空中风吐息扫射，不过中了后是雪人状态。
冰吐息：和吹雪不同，这招中了后是冰属性异常状态。
落冰：使用前煌黑龙会先飞到高空，再用吐息制造冰块攻击场地内的所有目标，可看地上的影子进行回避。
甩尾：当有猎人位于其身体下方就会使用，没有太好的回避方法，能防御的话尽量防御。

狩猎要点

煌黑龙的实力相比家用机版被大幅削弱，几处弱点都能轻松破坏。煌黑龙的行动分为地上和空中两种模式，地上模式时为龙和火属性，到空中后就变为雷和冰属性，两种模式的弱点属性是不同的。战斗时最好有一名弩手能负责打 LV2 麻痹弹（推荐岚龙重弩，能蹲射 LV2 麻痹弹），不仅方便队友破坏部位，讨伐效率也能提高很多。值得一提的是，场地里有两个高台，爬上去吸引煌黑龙使用突进攻击的话，它的角会被卡住一段时间，能争取到一丝攻击的机会。但要注意煌黑龙挣脱后高台也会被破坏，最好在卡角期间把它打成硬直，这样高台就可循环利用了。





文 纱迦　美编 木仙



截稿前《高达无双 3》杀到，纱迦再次化身为 NT，投入到战场之中。由于时间关系，这期来不及制作攻略，只能为大家进行一番系统详解，外加部分隐藏要素的介绍。对于刚刚开始玩的人来说，相信还是有一定帮助作用的。详细的攻略请期待下期！另外本人也在 Xbox LIVE 上期待各位和我一起并肩作战，我的 ID 是 urara sanzenin。

高达无双 3	NBGI	动作
多机种　ガンダム无双 3		日版
2010 年 12 月 16 日	1～4 人	7800 日元
对应机种为 PS3 及 X360		

操作介绍

基本操作

PS3 版	X360 版	
十字键		发言（联网时）
左摇杆		机体移动
右摇杆		变更视角
按下右摇杆		锁定／解除目标（巨大 MA 战时）
□键	X 键	普通攻击
△键	Y 键	蓄力攻击
× 键	A 键	冲刺／回避／爆发冲刺／变形（部分机体限定）
○键	B 键	SP 攻击
L1 键	LB 键	防御
L2 键	LT 键	地图模式切换
R1 键	RB 键	跳跃
R2 键	RT 键	友机合击／同伴支援（联网时）
START 键		打开系统菜单

※下文以 PS3 版键位为准。

基本连续技



本作的基本连续技构成和 2 代相仿，大致说来如下：

□□□□△（C5 浮空）→ ×（爆发冲刺取消）→爆发冲刺中□□□△→空中 SP 技

关于爆发冲刺中□□□△，很多机体都不能出完□□□，需要在□或□□后就接△。而爆发冲刺中的△命中后，还可以再接爆发冲刺，如此循环，理论上可以无限连，但由于机体性能、敌人位置、地形、喷射槽等诸多限制，这只是理论上的可能而已。

更强大的×键

×键在以前游戏中的作用主要是两种：赶路，以及在蓄力攻击打中敌人后进行爆发冲刺。而本作中×键的作用更大，首先是通常攻击中亦可使用（不过不算爆发冲刺），这样就比过去的爆发冲刺更加灵活。而更大的作用在于挨打时也能按×键进行回避，无论你是在空中还是地面，这样就基本杜绝了被敌人一套连死的可能。不过也正因为这个系统的导入，本作敌人的攻击力可不是吹的，杂兵的攻击欲望也比前两作高出很多。另外在机体处于行动不能状态时是无法回避的。



SP攻击



本作拥有 4 种 SP 攻击，首先在地面和空中各有一种 SP 攻击，形态完全不同，根据 SP 槽的等级有 3 种变化，不过基本上只是持续时间的区别。然后在血红时放 SP 攻击会出现更强力的超级 SP 攻击，是普通 SP 攻击的强化版，发动时有机师特写。

与 NPC 机师或者 2P 接近时，如果两机同时满足 SP 攻击发动条件，在双方的头上会出现一条电流，此时按下○键则可发动合体 SP 攻击。合体 SP 攻击的形态与前 3 种都不一样，只有地面形态，没有空中版也没有超级版。

另外部分机体发动 SP 攻击后会进入特殊状态，例如独角兽高达，这也是游戏的魅力所在。

©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・每日放送

战场要素

本作的战场和过去相比进化了不少，增加了很多特殊区域，当玩家制压之后会出现特殊效果。不过游戏过于强调这一点，使得所有战场看起来都差不多，这也让人有些始料未及。

战力槽



玩过《高达对高达》的人对战力槽不会陌生。简单地说，就是玩家被打败之后不会 GAME OVER，还能继续出击，代价是消耗一定的战力槽。这个道理对于我方 NPC 和敌方也是一样适用的。在敌方战力槽为零时击败敌大将才算过关。比较体贴的一点是，当我方的战力槽为零时，如果我方 NPC 被打败，一般情况下不算 GAME OVER。

不过为了防止玩家一开战就直取敌根据地，游戏中规定，在战力槽尚余一半以上且玩家未占领除敌根据地外的所有区域时，敌方区域里的炮台会进行攻击。不要小看了这些炮台，不管你练到多强，要想冒着炮火打下敌人的基地几乎是不可能的事情。

区域介绍

这里为大家介绍一下战场上各种区域的作用。

本据地（根据地）	被制压一方的机体不能再出击
前哨基地	制压后玩家的友机合击槽徐徐回复
ニュータイプ研究所（NT 研究所）	制压方的机体能力上升
修理用ハンガー（修理站）	制压方的机体 HP 徐徐回复
カタパルト（弹射台）	制压后玩家可藉此移动到其他区域
通信设施	制压方的援军出现，被制压一方的援军撤退
中立区域	先进入该区域的一方可自动占领该区域
モバルスーツ工场	制压方的战力槽徐徐回复
要塞	制压后我方机体再出击时战力槽的减少量下降
ミサイル基地	制压后该区域会往敌方区域发射导弹

制压方法

除了中立区域外，其他区域要想制压的话必须将该区域的战力槽打空，也就是要清掉一定数量的敌兵，部分区域打空战力槽后会出现守卫，需一起打死后才能制压该区域。制压成功的瞬间，该区域内的杂兵会全部陷入行动不能的状态。

本作同屏显示的敌兵数量很多，要是一个个杀的话会非常麻烦，所以游戏引入了诱爆系统。当玩家以爆发冲刺、蓄力攻击、SP 攻击打爆敌人时，敌人会炸出紫色的火花，这就是诱爆。这种火花是具有攻击判定的，如果能炸死身边的敌人，就令其他同样进入诱爆状态，由此反复就能形成连锁。利用诱爆系统可以瞬间秒掉一大片区域，如果想追求杀敌数的话，可以在制压成功后敌人处于行动不能状态时狂轰，这时的敌人非常脆弱。





模式介绍

本作主要分为两个模式：故事模式（STORY MODE）和在线模式（ONLINE MODE）。STORY MODE 其实也就是游戏的单机模式，里面又分以下几个部分：

MISSION	选择任务
TERMINAL	看信
MOBILE SUIT LAB	制造、强化机体
SHOP	购买机体执照、技能，卖出机体
PLAYER SETTINGS	改变玩家的搭档、通信员和技能
RECORD	查看玩家目前的游戏资料

MISSION

这里可以选择玩家要挑战的关卡，和 2 代一样，里面的任务分为很多种。

チャプター：章节任务。这是本作的故事模式，是分势力进行的。完成一个章节后有时会出现新的章节。选择不同章节的方法是换人，在选人画面时有列出各角色的章节任务是什么。

リレーションミッション：共感任务。当特定机师的共感（即上一代的好感度）达到 4 级后会出现此类任务，打过之后会令其共感上升到最高的 5 级。

フレンドミッション：友情任务。这种任务的友军是按一定规律出现的，便于玩家刷特定角色的共感等级。

ヒストリーミッション：历史任务。这种任务相当于原作的故事模式，分量之大出乎人的意料之外，一般需要该作品主角的共感达到 5 级后出现。

コレクションミッション：收集任务。这种任务的敌人是按一定规律出现的，便于玩家刷特定机体的设计图。

チャレンジミッション：挑战任务。多为一些很有难度的关卡。

チュートリアルミッション：教学任务，初期即可选择。

メモリアルミッション：回忆任务。此类任务随着玩家的游戏记录而出现，打过之后往往都有很好的东西（如开启新技能、新设计图等等），要优先完成。要想全任务出现，必须满足：全员共感 5 级、十万机击坠、完成 100 回任务、敌 ACE100 机击坠、巨大 MA20 架击坠、制压区域 500 个。

スペシャルミッション：特别任务。满足特定条件才会出现，具体不明，完成这些任务后会获得金钱的数量会增加，此外还有关系到最终机体骑士高达的 3 种任务。



实用技术 特快专递

TERMINAL

这个部分就是阅读各种来信，从而触发新的事件或任务。玩过2代的朋友肯定不会陌生。信件的出现条件很有讲究，以后再为大家补充。

MOBILE SUIT LAB

本作的机体系统有很大变化。玩家在战场上击破敌机会有几率拿到其设计图（显示GET PLAN）。过关后可以在这里用设计图开发新的机体，或给已设计出来的机体进行改造和装备技能。

注意同一机体的设计图可以有很多张，其能力各不相同，此外还有等级设定，用高级设计图设计出来的机体初始能力更高。对于同一级的设计图来说，能力基本相差不会太大，最重要的是改造上限，也就是设计图下方中央的圆球状物体，一个球即代表可以改造一次。相比改造所增加的能力，设计图天生的区别基本可以忽略。当然玩家肯定还是会精挑细选，不过需要注意的是，与其他设计图比较时，画面上显示的增减情况是指旧设计图能力减去新设计图能力的结果，因此当你看到一片能力增加的结果时就毫不犹豫地把新设计图扔掉吧！

在工厂中设计机体、改造、附加技能均会提升工厂的经验值，累积到一定程度就能升级。升级之后会提升可附加的技能种类。

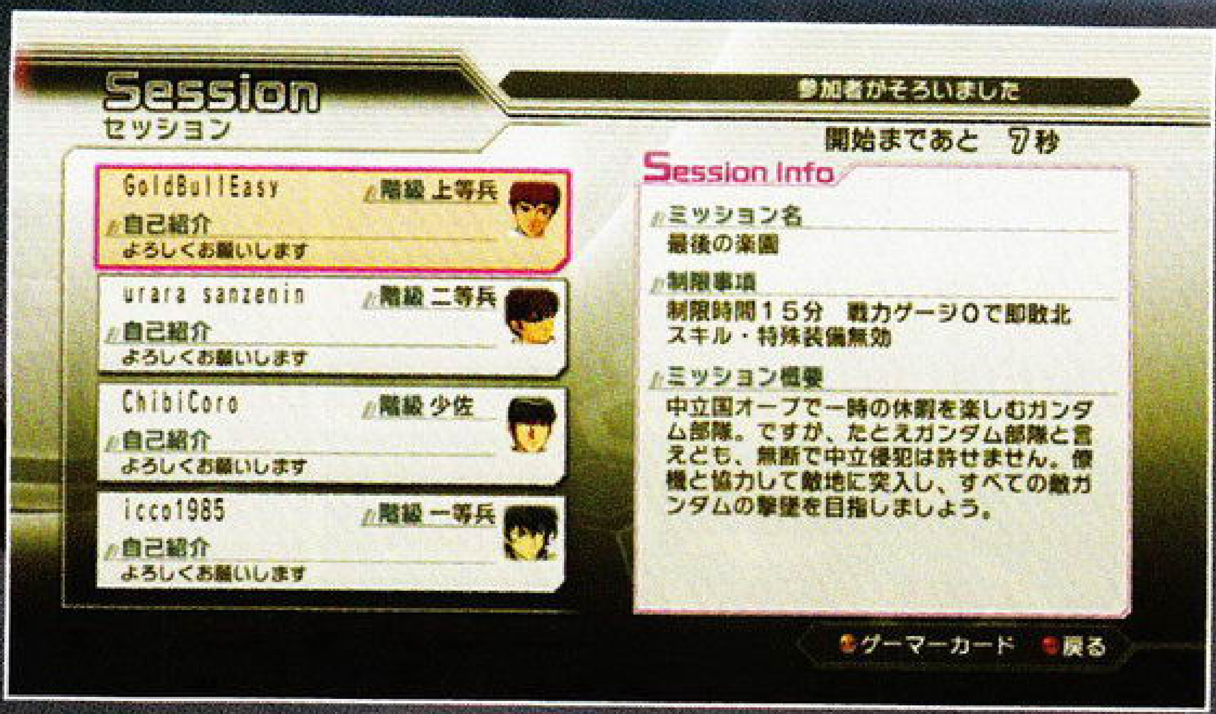


SHOP

本作引入了金钱概念，金钱在游戏中简直无所不能。除了改造机体之外，还可以在商店里购买机体执照和各种技能。商店中还有训练这一选项，这个选项等于是用金钱买等级，不过相当好使，选择最贵的10万元的亚赞队特别训练，瞬间就能把1级的人练到33级！



在线模式



继《战国无双2》、《高达无双2》美版之后，本作再次加入在线模式。本作的在线模式比较有趣，在线模式是由若干的独立任务组成的，其内容与单机部分完全不同。在线模式最大支持4人联机，有军衔设定，反复挑战关卡就可以获得功勋值来提升军衔。

和单机部分相比，在线模式在操作上只有一个不同，那就是把友机合击换成了同伴支援。同伴支援发动后全员体力回复，相当有效，随着军衔提升似乎还能开启更有用的效果。同伴支援的数量是靠打爆敌机后出现的道具来增加的。

本人玩的是X360版，游戏完全感受不到延迟，不过有时会出现明明命中敌机背后但敌机依然能防御的情况，不知是因为网络问题还是敌机装备了全方位防御。不过在线模式里敌人的AI比单机要高很多，像电脑控制的F91就懂得开分身后用C5秒人，回避的情况也比单机多很多。可能是为了防止拖慢，在线模式里敌人的数量比起单机来至少下降了5倍之多。

本作的在线模式有个很体贴的设定，那就是可以在等人的时候同时挑战关卡，在人数凑齐之后可以自动返回开始游戏，而此时拿到的经验值和金钱依然保留。不过本作的在线模式不能限定进房间的玩家的能力，因此一些高难度任务如果遇到几个菜鸟就很难打过了，好在就算你任务失败，也算你玩过1回，想刷在线100回的话其实大可找个朋友开个两人限定的房间不停地死。

在线模式过关速度快，获得的金钱和设计图比单机要好得多，而且还能见识其他人不同的打法。偶尔遇上几个热血的日本玩家，大家一起学学原作的台词，打起来格外有感觉。有条件的玩家不要错过。



实用Q&A

Q：本作的巨大MA怎么打？

A：反复攻击其弱点会积蓄体崩槽（在画面正中央上方），打满之后当其弱点出现提示时攻击，就可以将其打崩，之后疯狂攻击其弱点吧。事先装备技能"小さな巨人"会轻松不少。

Q：高等级的设计图如何开放？

A：累计完成10次、30次、100次任务时，在メモリアルミッション里会出现对应的纪念任务，打过之后就会开启2、3、4级的设计图。之后即使打EASY难度也有不小的几率拿到高等级设计图。

Q：商店中的技能如何出现？

A：同样是完成メモリアルミッション里的特定任务即可，例如敌ACE击坠数量纪念等等。另外最后的几个技能均需要把特定机师的共感提升到5级时才在商店里出售，例如浦木宏（コウ）的战士の意地、捷多（ジュドー）的ジャンク屋の目利き。

Q：我严重缺钱！求方法！

A：在线模式刷钱很快。如果不能玩在线模式，可以装备ジャンク屋の目利き之后，反复挑战一些比较短的单挑关卡，如リレーションミッション里的"切磋琢磨"，不到1分钟能进账8000元左右。后面还有赚钱更多的单挑任务。

Q：机体执照在商店中出售的条件是？

A：开着该机体出击5次即可。杂兵机无须执照即可驾驶。不过买齐全部机体执照约需80万元。

Q：我想用XX角色，请问怎么打出来？

A：请先把所有的章节任务打通吧。如果是追求某角色的不同造型，请挑战对应的历史任务。

Q：如何把共感提升到5级？

A：共感初始为1级，从1级到4级比较简单，与该角色一同出战或将其任命为搭档，多打几次就可以了。5级必须完成对应的共感任务才行。

Q：选择通信员有什么用？

A：目前看来除了满足FANS外，似乎没有别的用。

软硬兼施 HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息综合报道

对于PS3和X360玩家来说，液晶显示器毫无疑问是标配之一。平常的来信中也不时出现一些相关的问题，例如某型号效果如何等等。这期我们专门为大家准备了这篇文章，希望能够对大家有所帮助！另外，本文作者、本栏目的长期撰稿人月下雪影最近损失了一部手机（被偷）。他化悲痛为力量，写出了本期这篇液晶显示器的文章，请大家来点掌声鼓励！另外玩家如果在液晶显示器上有什么问题，可以来信告之，收集到一定程度后，我们可以在本栏目里做个FAQ什么的。

简单入门，液晶显示器的参数常识

随着PS MOVE和Kinect的发售，现在的次世代主机又进入新一轮的激战，而与此同时，X360 Slim和PS3的全面破解也让更多的玩家加入到了次世代主机的行列中来。但除了购买主机之外，一台好的电视或显示器应该也是次世代玩家们所必备的周边，不过限于目前电视机的价格，对于能够刚刚买得起主机的玩家来说，肯定有些难以负担，所以带有HDMI接口的液晶显示器就成了普罗大众的强力周边，虽然液晶显示器在尺寸上要小于大部分液晶电视，但是它的液晶面板的工艺是并不逊色于普通电视的，所以在这期"软硬兼施"里，我们就为所有即将步入或是已经步入次世代主机行列的玩家们介绍一下如何选购一台符合自己的液晶显示器。相信大部分玩家对此也都并没有太深的研究，所以这次的选购主要是从一些基础的方面进行介绍，至于更深层次的一些内容，我们以后再提。

从液晶显示器的参数看起

购买一台液晶显示器必然会从价格、参数这两方面进行考虑，参数上除了尺寸、显示比例和视频接口是大部分玩家都能直接理解的之外，其余的那些参数肯定会让玩家摸不到头脑，而这其中很多参数又是带有"虚假"成分的，虽然一定程度参数肯定是越高越好，但有些数值达到了一定的界值之后，就已经超出了我们眼睛所识别的范围，这同时也是很多厂商忽悠的功力所在，所以挑选一台液晶显示器先要把参数挨个参透。这里会以三星PX2370这款液晶显示器在中关村网站提供的参数作为例子来进行说明。

基本参数	
产品类型	LED显示器
产品定位	经济实用
屏幕尺寸	23英寸
屏幕比例	16:9（宽屏）
最佳分辨率	1920×1080
面板类型	TN
背光类型	LED背光
动态对比度	500万:1
灰阶响应时间	2ms
显示参数	
点距	0.266mm
可视角度	170°/160°
显示颜色	16.7M
接口	
视频接口	DVI-D，HDMI

▲三星PX2370主要参数。

屏幕比例

目前主流的液晶屏幕比例主要有16：9和16：10两种规格，对于游戏玩家来说，16：9为最佳显示比例。因为众所周知，大部分游戏的默认输出比例都是16：9，倘若选择16：10的液晶显示器一般都会出现黑边等问题，这对于液晶面板来说并不是一个好的现象。同样显示器如果应用在电脑游戏时，16：9获得的视觉面积也会比16：10的显示器更大。这主要是因为电脑游戏会采用3种办法来实现不同显示器的比例输出，它们分别是拉伸、裁剪以及加黑边，其中拉伸肯定是最难看的办法，加黑边对用户的视觉又有不小的影响，所以现在的电脑游戏都采用裁剪来适应你的显示器比例，虽然16：10的可视面积要比16：9的略大，但实际应用到游戏中，却因为游戏的默认比例都是16：9，以此裁剪之后放映到16：10的显示器上就会失去画面左右两边的视角，这里可以以数学中的最小公倍数来进行计算。游戏画面以高度为基准，两边进行裁剪，那么（16：9）×10=160：90，（16：10）×9=144：90。从左右两侧计算，你大概失去了160–144的视觉面积，所以从这个角度上说16：9也是玩游戏最佳显示比例，这是针对于家用机和电脑游戏两方面综合考虑的结果。

面板类型

图中三星PX2370这款显示器的面板类型是TN，这也是大部分显示器的主要面板类型。对于这点这里就不详细介绍了，因为说起来技术含量会太高，占用的篇幅也更大，这里就简单说说液晶显示器目前的三种。它们分别是TN、IPS和VA。其中TN面板的主要优点是成本低，这也是大部分液晶显示器都使用TN面板的原因，而且TN面板的液晶分子响应时间快，开机速度快，功耗也较低，但它的缺点是可视角度窄，色域偏低，通常NTSC色域只在70%左右，这和其他两张面板都没法相比。IPS面板的优点主要是可视角度高，一般是178度的广角，而且色域广，屏幕硬度高，能防止刮伤，使用IPS面板最被广为知晓的应该就是苹果的iPad和iPhone 4了，iPod touch 4使用的不是IPS面板。虽然IPS在优点上很突出，但其功耗较高，最重要的是良品率较低，这直接导致了其成本很高，所以产品的价格也就低不下来了。最后的VA面板，也是显示器应用比较广泛的一种面板，它的优点是色域广，亮点率低，同样也是178度的广角可以面积，但其和IPS一样，功耗高，且价格不菲，所以2000元以下的液晶显示器中很少会出现使用VA面板的产品。

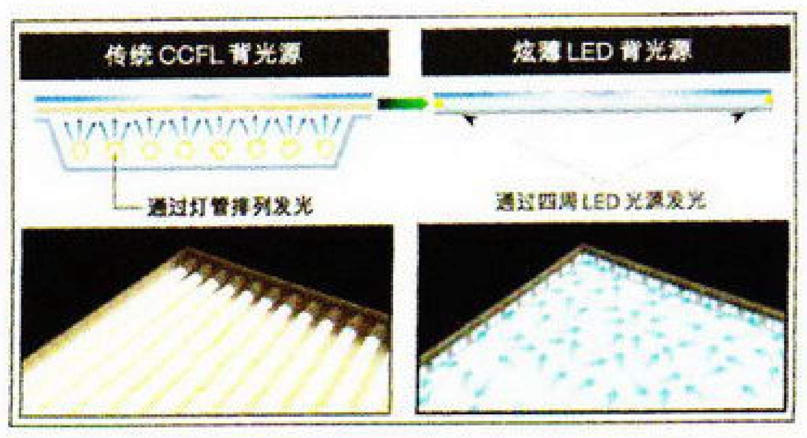


▲TN面板的可视角度很小，不要被参数中的170度广角忽悠了。

背光类型

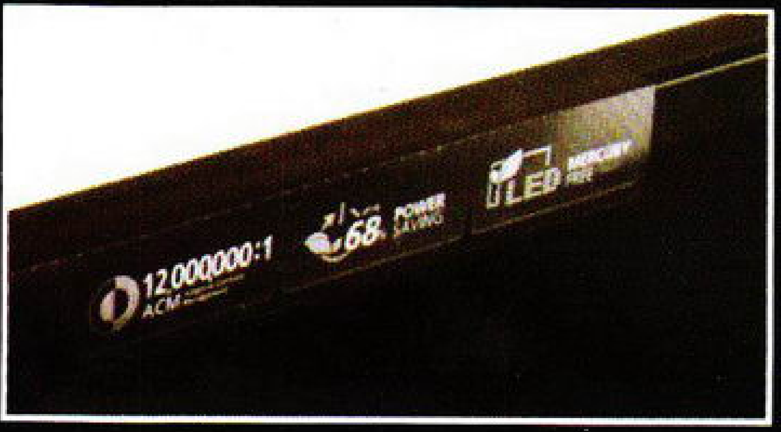
背光类型主要是LED和CCFL两种，其中使用LED背光技术的就是现在最为流行的LED背光显示器了，它也被不少人叫做LED液晶显示器，并和LCD进行比较，其实这是不太准确的。LED主要说的是背光技术，它和CCFL相对，最早的LED背光技术成品是索尼在2004年推出的液晶电视。LED和CCFL相比主要有能耗上的优势，简单的说就是省电，同样LCD在LED背光技术的帮助下，也能提高色彩还原度和使用寿命，所以LED背光显示器肯定是目前游戏玩家的首选产品。

▼CCFL和LED的光源差别。



动态对比度

对比度的定义是最大亮度值除以最小亮度值，也就是全白和全黑画面下的亮度之比，当然这个比值越大显示器的画面就越好。它主要可以反应出显示器的色阶丰富度和画面层次。对比度越高，图像的锐利程度就越好，画面也就越清晰，同样显示器表现出现出来的色彩也就更鲜艳了。而动态对比度说的是利用动态光圈调节出的昏暗画面中的黑色亮度和普通画面中的最大亮度的对比值，它主要就是应用在视频播放上面。其实动态对比度说的就是显示器厂商对全黑画面时的背光控制水平，因为液晶面板在全白时的亮度是相差无几的，而全黑画面时，液晶面板的亮度越低，比值也就越高了。举个例子来说，普通的液晶面板比例是500：1，倘若厂商在全黑画面时将最大亮度降低到原先的1/10，那么这个比例就变成了5000：1，同理三星PX2370的500W：1的数值也是这么来的。但这个数值说到这里就是忽悠大众了，这其实就是厂商的一个数字游戏，因为LED背光的天生优势，它可以做到白色亮度更高，黑色亮度更低，所以这个比值在一定范围内说是无限大的，厂商就是标注5000W：1也并不能真实反应出液晶面板的好坏，真的要看的应该是静态对比度，但很多厂商都不标注，所以说这就是忽悠人的游戏。那么既然动态对比度反映的是显示器厂商对全黑画面时背光的控制水平，那么这里就直接为这个显示器厂商做个排名吧，正常情况下，应该是三星＞LG＞AOC＞飞利浦＞优派＞明基这样的顺序，当然没提到的厂商并不是说它们的水平不高，而是没有划入统计，同样这个排名也是笔者自身的经验总结出来的，并不能完全的反映厂商的真实水平，所以这个只是做一个简单的参考，玩家要知道动态对比度是忽悠人的就行了，有条件最好还是找出静态对比度的数据来对比吧。



▲1200W：1、5000W：1，这些数值真的太吓人了。

灰阶响应时间

其实这又是厂商忽悠人的一个把戏，现在大部分液晶显示器的响应时间都在8ms以下，但实际上这个数值只是显示器的典型最高值，也就是某种情况下的最快响应时间，如果做个分析的话你就能知道原因了。以响应时间为8ms的液晶显示器进行计算，其每秒显示的帧数应该是1/0.008=125帧，但这个显示器实际应用到游戏里时你会发现拖影非常严重，而作为玩家，你应该知道游戏画面的平均帧数最高也就是每秒60帧，通过这个对比你就知道厂商所说的灰阶响应时





间实际上也是忽悠人的。现在显示器标注的最快响应时间是2ms，相当于每秒显示500帧画面，但实际肯定是无法达到的，不过对于普通的游戏玩家来说，为了保证游戏画面不拖影，购买的液晶显示器灰阶响应时间一定要低于8ms，也就是5ms、4ms和2ms这三种数值的显示器。其实往更深层次说，响应时间应该是显示器全黑全白的转换时间，但因为日常应用中很少出现这个情况，所以厂商都以灰阶响应时间来标注，这就好像动态对比度一样，



灰阶响应时间更能反映出动态效果，但厂商标注的灰阶响应时间只是取得的某一级灰阶内的响应时间，所以这种数值是根本没法代表液晶显示器真实水平的。从实际上讲，液晶显示器的响应时间是有极值的，以播放火车画面为例，图A是2ms的灰阶响应时间的显示器、图B是5ms的灰阶响应时间的显示器，这两者都有明显的拖影，而且差别不大，但在等离子电视上，火车就能清晰的显示出来，可以参考图C，所以说液晶显示器的灰阶响应时间达到一定数值后再探低其实已经没有太大意义了，但玩家为了避免被忽悠，最好选择5ms、4ms、2ms这三种规格的显示器。

总结

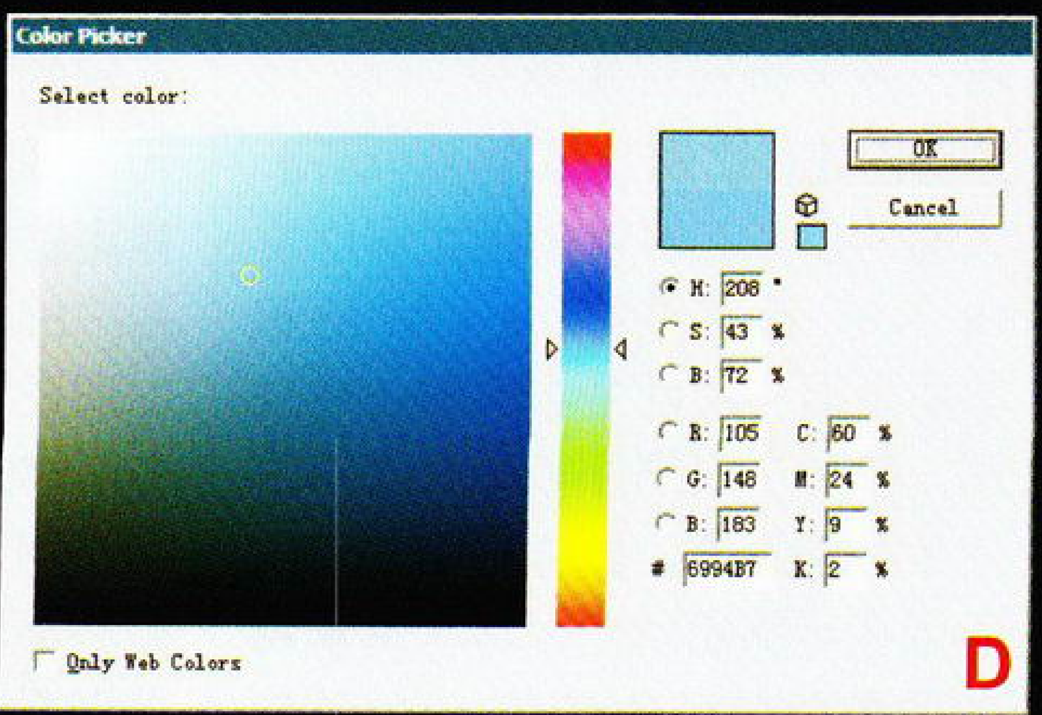
通过上面的介绍你能发现一款液晶显示器的主要数值都是忽悠，所以说在挑选液晶显示器的时候一定要注意实际效果，在进入卖场之前可以以这些数据为参考：16：9、LED、500W：1、5ms，但进了卖场之后一定要相信自己的眼睛，这些数值只是排查出一部分不符合游戏的液晶显示器，真正的选择还是看自己的眼睛，毕竟显示器在色域上还都是有很大差别的，至于什么是色域，接下来就会告诉你。

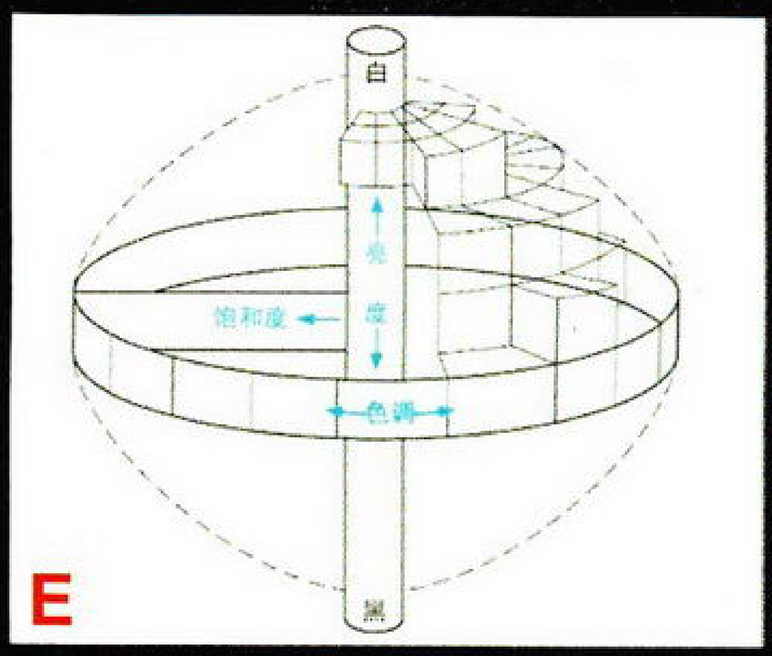
液晶显示器的色彩与认证

实际上一台显示器给每位玩家最直观的视觉差别就是色彩上的不同，有的显示器感觉很亮，有的则比较暗，还有一些则显得中规中矩。其实这是每台显示器的色域都不太相同的关系，如果说从参数上直接反映出来的话，那么其所对应的就是显示颜色一项了。这里的标注一般是16.7M或16.2M，简单的解释这两者的差别就是前者是真彩色，而后者是通过画面抖动实现真彩色的，从视觉效果上来看16.7M的显示器肯定要比16.2M的更好，色彩分部更加均匀靓丽，但实际上很多情况下这依旧是个数字游戏，所以很多情况下16.7M、16.2M这样的参数也并非是决定性因素。

色域

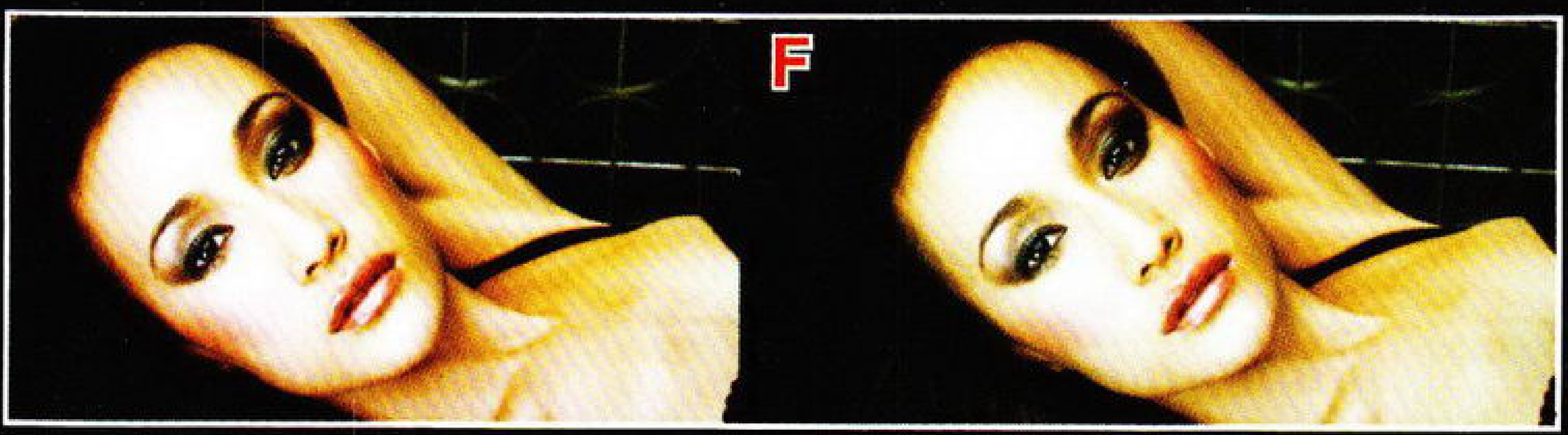
百度百科对色域的解释是对一种颜色进行编码的方法，也指一个技术系统能够产生的颜色的总和。但如果按照百度百科这种专业方向来解释色域，估计普通的游戏玩家没几个能了解的，所以这里介绍的色域，通俗的说应该是色域的显示范围。对于这点我们先简单的说下色彩的基本组成，一般一种颜色是由三种属性来表示的，即色调、亮度和色饱和度。其中色饱和度就是颜色的鲜艳程度。这里可以参考图D左侧的颜色选择区域，从广义上来说，颜色选择区域内的色彩都是蓝色，但仔细区分它们又各不相同，这就是颜色的三种属性中的亮度和色饱和度决定的。而色调说的就是中间的颜色选择竖条，用我们





▲色调、亮度、饱和度立体显示图。

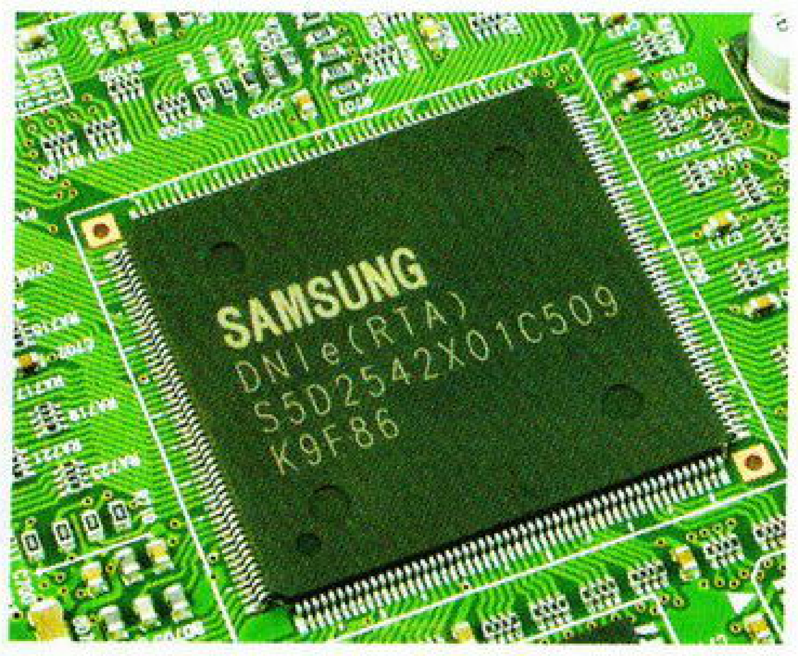
的语言解释就是色调就是颜色，红色、黄色、蓝色这实际上指的就是一种色调，其实更准确的表示色调应该使用色环，也就是将图中这个竖条以首尾相接的方式变成一个圆圈，由红色逐渐变成蓝色、绿色、黄色再回到红色，然后点开色环中的每个颜色，你就可以选择这个色调的亮度和饱和度。如果将颜色的这三种属性变成一张示意图的话，可以参考图E，这样应该可以比较清晰的说明这三种属性所控制的范围。将这三种属性合一显示出各种不同的颜色，就是色域的显示范围了，譬如黄色里就有葡萄柚黄和柠檬黄这样的区分，只有能够准确的显示出各种不同颜色差别的显示器，才能算色域显示范围优秀的显示器。但实际上在显示器当中，色调和亮度的差别是不大的，所以只有色饱和度才能决定显示器色彩的好坏，这里对比图F你可以看到，肌肤显示出的红色，是体现人像还原能力的基本条件，左侧是IPS面板显示器，而右侧是普通的TN面板显示器，这里就能看出IPS显示的更加真实，而TN面板在色彩上表现有点淡，表现的也就是差强人意了。总体上可以总结成一句话，在更深一层的色彩表现上，广色域的显示器产品肯定会比普通色域的显示器表现出更好的色彩效果。



▲左侧为IPS广角面板，右侧是普通的TN面板。

显示颜色

介绍完色域显示范围，现在玩家应该就比较清楚显示颜色这项参数的含义了吧，16.7M、16.2M说的其实是显示器在色域显示范围内能够表现出的颜色数量，M就是英语里million的意思，即百万。不过这个章节要说的是这项参数的虚假成分，因为现在我们看到的液晶显示器大部分都是TN面板，但显示颜色参数标注的却又都是16.7M，而真正的16.7M显示颜色只有广角屏幕才能做到，也就是使用PVA、IPS、MVA这三种面板的显示器，而发展到现在，市场上稍显主流的也就只有IPS这一种了，所以如果你非常在乎游戏颜色上的还原程度，只有IPS面板的显示器才是你的首选，至于标注着16.7M这样的TN面板的显示器，只要经过对比你就能发现它和IPS面板之间的差距了。当然这里直接说厂商虚假也有些过分，因为显示颜色这项参数也和显示器的技术有很大关系，玩家都知道显示器的面板只是一个显示器件，它是不能直接接受显示命令的，所以它必须找一个翻译来帮它解释它应该显示什么，这个翻译就是驱动电路，也就是显示器里的主板。而显示器的主板也有位数一说，分6bit、8bit、10bit、12bit这几种，位数可以理解成它能翻译的色彩数量，其中8bit指的是2的8次方种颜色，即在RGB三原色通道中，每个色彩通道上能显示256级灰阶，所以它能显示的色彩总数也就为256×256×256=16777216种了，这样直接看上去就是16.7M，所以厂商的标注都是按照主板位数来决定的，至于这些色彩TN面板能不能真正的显示出来，显然就不在厂商的虚假宣传范围内了。不过也要提一点，现在的TN面板一般都使用了广视角补偿膜，通过这种技术，TN面板可以取得最大150度的可视角度，在此基础上配合8bit主板还是能接近16.7M的显示颜色的，但肯定不可能真正达到，否则IPS面板也就没有人用了。另外还要说的是，16.7M的显示颜色已为理论极限，即便显示器的主板位数达到了10bit、12bit，标注的也会是16.7M，毕竟液晶面板的显示能力也是不可能超过这个数字的，但10bit、12bit还是会从视觉上取得更加丰富的颜色，至于原因，这主要取决于个人差异，一般来说对颜色要求极高的设计师等职业才会使用10bit、12bit的高档液晶显示器，普通的游戏玩家是不需要的。



▲显示器的驱动电路位数厂商是不标注的，想知道只能拆开看。

各种认证

最后每个显示器上还有各种的标签认证，这里也主要介绍几个。常见的显示器认证体系主要分为安全规范认证和兼容性认证，其中安全规范认证主要是针对显示器产品自身的质量和色彩、灰阶表现能力以及对用户的健康等方面进行严格的要求和检测，而兼容性认证主要是针对操作系统和硬件的兼容方面。在安全规范认证里，TCO是最为常见的一个，这个和三星显示器的ToC技术是不一样的，玩家购买的时候注意区别。TCO的中文全称是"瑞典专业职员联盟"，这是显示器行业中公认的最为通行的认证之一，TOC主要对显示器产品的亮度、色彩偏差和色彩灰阶的线性度有很大的要求，同样辐射、环境和能量利用也在最新的TCO认证的检查范围内，所以有TCO认证的液晶显示器除了品质有保证之外，在健康方面也会给玩家更大的保护。另外还有一个比较常见的认证是能源之星，这个玩家在很多产品上都能看到，它其实是美国环境保护署发起的一项能源节约计划，但在显示器认证上则是综合了显示面积、像素数、工作功率、待机功率、关机功率等多项因素，虽然对健康没什么帮助，但有这个认证的东西肯定省电，成天打机的话肯定能节约不少钱的。最后还有一个认证是Windows 7兼容认证，实际上它的作用就是认证和电脑系统是否能够兼容，其实了解电脑硬件的玩家也知道显示器和系统的关系并不大，主要还是主板等其他方面的兼容，所以这项认证最关键的一点就是证明显示器是否提供了对HDCP高清保护协议的支持，也就是高带宽数字内容保护。通俗的说，这就是一种防止数字内容盗版的加密技术，如果软件和硬件有一个不支持，那么我们就无法读取数字内容了，这点和玩家的关系不大，所以也就不再详细介绍了。



▲虽然有时会影响美观，但是认证多了没有坏处。

总结

在这一章节的介绍里，玩家应该了解到显示器中稍微深层次的一些内容了，但限于篇幅和玩家知识程度的不同，也就只能浅尝辄止地说到这里了。关于这里介绍的重点，无非是就是显示器的颜色，观察这一点最没技巧的办法就是看可视角度，一般来说可视角度越大，显示器的显示颜色就更好，也就更符合16.7M的标准，至于讨不讨自己眼睛的喜欢，还要根据自己的想法来判断了。至于一些其他的问题，在下期的软硬兼施栏目里还会再提到一些，玩家们也可以来信询问想要知道的问题在今后的软硬兼施里进行统一的解答。最后希望玩家能挑选到一台合适的显示器顺利地步入到我们的次世代阵营。

游戏进行时 实用主义至上 IT'S GAMING

本期主持：脆薯条

最近的天气真是变化多端，温差上下十度左右。如此强烈的反差后果自然就是让众人得上了感冒……感冒这病，说小不小、说大也不算大，不过编辑部人员众多，一旦有人患上了感冒，那可是一传十、十传百的。其实我想说，最近入冬天气变化多，各位还是要注意保暖，别看中午大太阳烤得人热烘烘的，晚上冷风一吹保准回到家就感冒。最后我还想说，其实八重樱姐姐在大冬天中依然保有穿“长裙”的习惯，真是令人钦佩无比，当然好孩子切勿模仿。

《泪洒三重冠》的移植还算比较厚道，但由于PSP机能有限，自然无法表现出原作其强大的画面。所以还是推荐有兴趣的朋友去玩一下PS3版。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

Nail'd 摩托也疯狂！

原名：Nail'd
机种：多机种　类型：竞速

想必各位竞速类玩家最近都沉浸在《GT 赛车 5》的世界中不能自拔吧，不过偶尔换换口味也是很需要的，这款《疯狂越野摩托》就是一个不错的选择，追求火爆与速度的本作非常适合用来放松娱乐，下面就让我们一起开始这款刺激的摩托竞速游戏吧。

LezardSnake

操作简介

追求速度与爽快的本作在操作上可谓简单到掉渣，除了加速、刹车和氮气以外就什么操作都没有了，简单的操作让任何抱怨手柄按键太多的人都可以轻松游戏。比赛过程中可以随时按 RB／R1 键切换歌曲，游戏的音乐素质还是很不错，火爆的游戏配合激情的音乐很有感觉。

左摇杆	方向控制
LT／L2	刹车／倒车
RT／R2	加速
LB／L1	氮气加速槽／自定义驾驶员
RB／R1	切换至下一首歌／选择赛车
X／□	氮气加速槽
Y／△	重新开始比赛
A／×	确定
B／○	重设赛车位置／取消
START	菜单

游戏模式简介

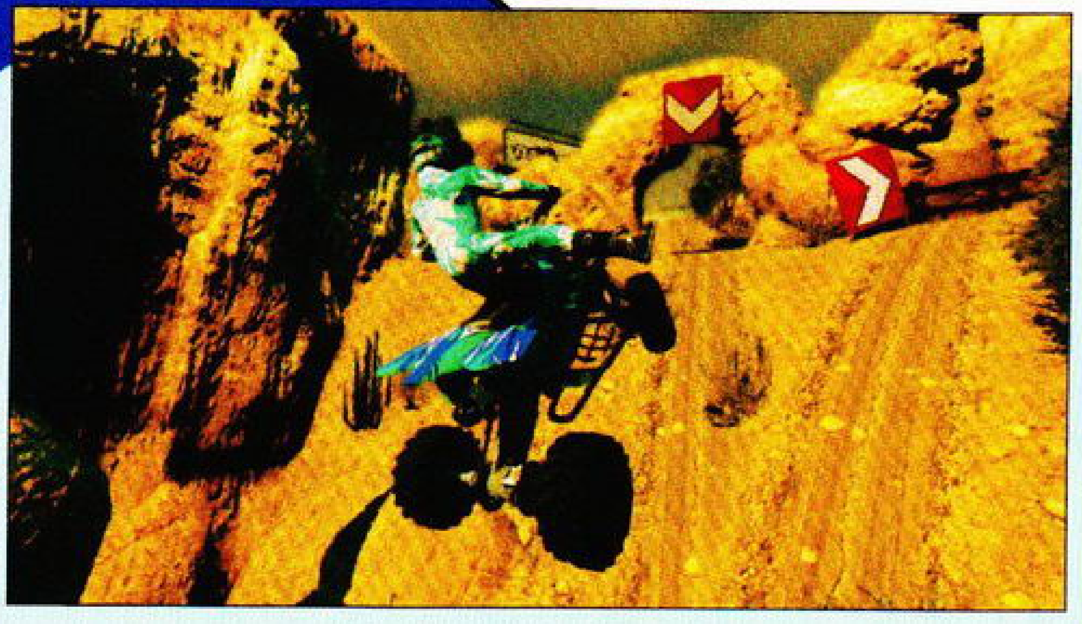
TOURNAMENT

锦标赛模式，游戏的主菜，玩家要逐步通过世界各地的不同比赛来解锁人物配件和赛车配件。在这个模式里玩家可以尽情地自定义自己的角色和赛车，赛车更换各个部分的部件对性能的影响都直观体现在画面中，而涂装和颜色的选择更是相当丰富。



GO OFF-ROAD

集合了各种街机玩法的单人模式，在此模式下可以进行三种比赛，TIME ATTACK、QUICK EVENT 和 CUSTOM TOURNAMENT。



TIME ATTACK 顾名思义就是时间挑战赛，此模式下只有玩家一人进行比赛，不过玩家可以通过打开幽灵车的方式来不断挑战自己的成绩；QUICK EVENT 是最简单快速的游戏方式，只要选择好比赛方式是否开启无限氮气等就可立即比赛；CUSTOM TOURNAMENT 则是锦标赛模式的自定义版，可以随意更改赛道、规则、赛车和驾驶员等，但是必须通过锦标赛中的一些地图并获得车辆才能游玩本模式。

在 QUICK EVENT 模式中游戏还为大家准备了三种玩法，TIME CHALLENGE、STUNT CHALLENGE 和 SIMPLE RACE。其中 TIME CHALLENGE 是正宗的街机时间模式，一上来有 20 秒的初始时间，每通过一个检查点则增加一定的时间，具体增加时间的多少则和玩家的特技表现有关，直到过关或时间结束为止；STUNT CHALLENGE 是特技分数挑战赛，一共支持和 11 名 NPC 进行对战，此模式下的排名通过飞行特技表演等手段取得的分数总数来决定，至于速度快慢反而不是最重要的。SIMPLE RACE 则是最传统的名次竞速赛。

其他选项

MULTIPLAYER： 多人模式，支持网络对战和局域网对战，游戏中的全部单人比赛方式几乎都支持网络对战，最大支持 12 人。

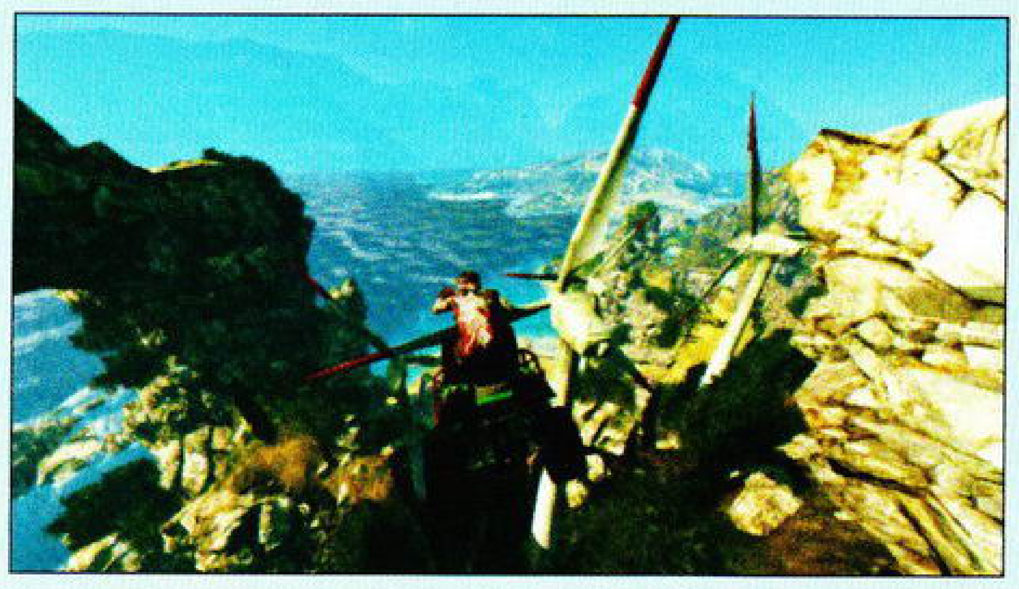
GARAGE： 这里可以查看和设定自己的人物与赛车，还可以查看自己在各个模式中的成绩与解开的成就。

OPTION： 游戏设定。

一些游戏技巧

空中驾驶

本作的一大特色就是空中驾驶，玩家除了平时在赛道上的操控以外一旦遇到陡坡等处只要按住氮气加速就能远远地飞出去，在飞行过程中我们同样可以利用摇杆控制赛车的方向，氮气加速也可以同时发动。在空中除了左右方向的操纵外，推动摇杆上可以让赛车快速落地，而拉动摇杆下的话则会让赛车尽可能的停留在空中，空中操作可以说是本作最为爽快的地方。



氮气加速

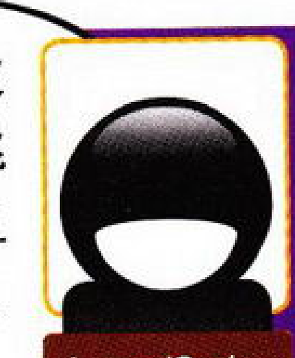
游戏中可以增加氮气槽的方法很多，最主要的一个方法就是穿越赛道中带火的栏杆，很多栏杆都是位于空中的圆形环，并且大多在一些分支道路上，所以要取得这些加速点的话就必须对赛道极为熟悉，并且熟练运用空中操作才能取得。除了穿过栏杆外还有一些增加氮气的方法，比如快速飞起后完美落地，在空中停留较长时间等等。其中有一个比较有意思的设定，玩家在赛道中行驶到一定速度的话一直拉住摇杆下可以将车头抬起来，这时候赛车的速度会明显提升，随后在推摇杆上将车头放下来的话也可以增加氮气槽。

泪洒三重冠 携带版

追求王道的旅途

原名	ティア・ズ・トゥ・ティアラ・花冠の大地・Portable		
机种	PSP	类型	战略角色扮演

人气角色扮演游戏《泪洒三重冠》终于移植PSP平台了，本次PSP移植版加入了全新的评价系统和全新的难度使得本作的挑战性进一步加强，当然新插画什么的更是一个不能少了，并且游戏中全部的CG画面都支持保存为桌面壁纸，可谓十分厚道，如果你还没接触过这款优秀的作品，那这回一定不能错过。



LezardSnake

系统详解

战斗与技能

游戏的战斗是标准的战棋类，本作虽然没有高低差的概念，但是站位的概念还是有的，也就是说攻击敌人的背面会有伤害和命中上的加成，同样被攻击也是，而且效果十分明显。ZOC移动限制系统的设定也同样存在，选择人物后周围一圈深蓝色的格就是该角色的有效ZOC范围，利用ZOC堵路可以有效的防止被敌人攻击背后和保护防御力较低的远程类同伴。除了普通攻击外，消耗MP即可使用必杀技与魔法，根据职业的不同可以使用的技能魔法也不相同，其中技能除了自己职业特有的止职业必杀技外还会有各个角色专属的角色必杀技，通过等级的提升可以不断习得新的技能，游戏中还可以获得和购买一些技能书从而习得新的技能。除了上述的几种习得技能外游戏里还有一种装备技能，需要在身上装备技能书来发动，随着技能等级的上升最多可以同时装备5本技能书。



人物等级

本作人物有两个等级可以提升，LV等级和SKL等级。LV等级就是人物等级，提高后人物的各个能力就会上升，而SKL是技能等级，技能等级提高后可以修得新的技能并且提升到一定程度后CHAIN STOCK槽的最大值也会增加。LV等级和SKL等级的经验值完全分开计算，互不影响，除了攻击和打到敌人外，使用道具和辅助魔法等行动也会增加经验值。本作同样可以使用死亡练级法，GAME OVER后重新开始经验值是会保留的。



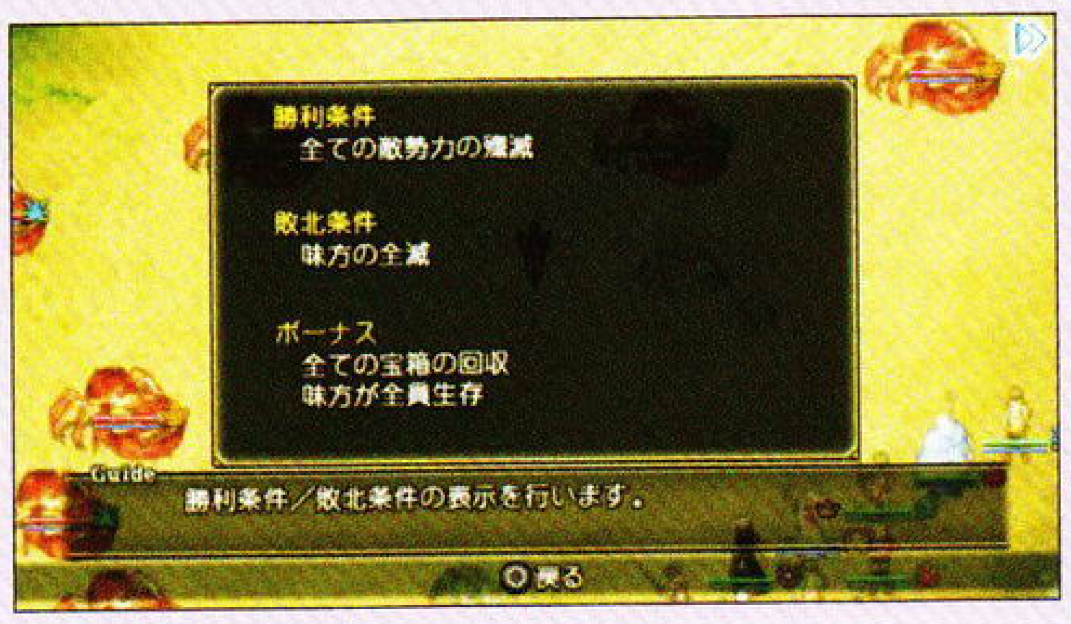
属性相克与エレメント・サイクル

游戏中一共有火、风、地、水、圣、星和暗7种属性，每个角色都有一个属于自己的属性，分别分成两组以地→水→火→风→地和星→圣→暗→星的顺序前后克制，而两组属性间并没有克制关系。这些属性都会放到画面中名为エレメント・サイクル的属性盘上，战斗中可以随时查看，不过这个轮盘每回合都会转动，处于轮盘最上方的两个属性会有额外的加成。游戏中属性对攻防能力的影响十分大，如果想顺利进行战斗的话就必须时刻注意属性相克，尤其在高难度敌人能力全面占优的情况下属性相克将是各位玩家惟一的法宝。



リ-ダ-スキル

游戏中在选择出战角色时玩家可以设置一名队长，队长的状态栏上会有一个皇冠图标进行标明，当这名角色被选为队长后战斗中就可以使用他专有的队长技能了，具体方法就是让其他角色围到队长周围一定距离之内，队长技能就会自动发动。每个角色的队长技能并不相同而且十分富有人物性格，比如魔王アロウン的队长技能是范围内的全部女性角色能力上升，アルサル的队长技能为范围内同伴的体力小回复，队长技能的具体功效可以在スキル菜单中查看，技能前标记有皇冠的即是。根据战况需要选择不同的角色当队长可以令游戏进行顺利不少，各位玩家也可以通过搭配各种队长技能实现不同的战略打法。



CHAIN STOCK

当人物头像下方的CHAIN STOCK槽攒满一条后即可使用一次连续攻击。连续攻击的发动方法也十分简单，当满足发动条件后攻击敌人时，在发动攻击的瞬间敌人身上出现一个红色圆圈。此时只要按下○键即可发动连续攻击。一开始CHAIN STOCK槽只有一个，随着人物的SKL等级不断提升CHAIN STOCK槽也会增加，最大4个槽的时候就可以一次连续攻击4次了。有一点需要注意，不论你的第一下攻击是否击倒了敌人都可以发动连续攻击，所以如果第一击就将敌人击破了那么就不要发动连续攻击了，这样会浪费掉CHAIN STOCK槽。除了连续攻击外，CHAIN STOCK槽还有一种用法就是使用BOOST MAGIC，因为魔法类角色是不能发动连续攻击的，所以可以利用CHAIN STOCK槽来发动BOOST MAGIC。所谓BOOST MAGIC就是各个普通魔法的强化版，在魔法菜单内按□键即可查看BOOST MAGIC，BOOST MAGIC在威力和范围上都会有强化，当然消耗的MP也会增多一些，每种BOOST MAGIC消耗的CHAIN STOCK槽数量也不尽相同。



据点与兵站所

游戏进行到第三章后即可开启据点系统，在据点内可以调整队伍的装备，购买武器道具，如果有特殊事件的话还可以在军议里触发。不过据点最重要的一个设施就是兵站所，在兵站所可以雇佣士兵来协助我们战斗，雇佣兵的初始等级为1，达成一定等级后雇佣兵可以转职为高级职业，高级职业不能转回低级职业，但是高级职业之间却可以随意转变。转职后等级会重新变为1，但是HP和MP会以转之前的一半进行保留，培养出的高级职业今后可以直接雇佣，所以只要用心培养的话，佣兵是可以超越主角们的存在，在高难度模式下佣兵绝对是我方的中坚力量。雇佣兵除了战斗成长外还可以在兵站所内选择训练，不过要想出击的话就必须解除训练了，训练设施可以通过投资来增加等级从而提高训练效果。还有比较有趣的一点是本作佣兵虽然脸谱都一样，不过配音却有很多种，从强气御姐到娇蛮萝莉一应俱全，绝对满足各位玩家的后宫欲望。男佣兵？完全无视……

游戏3.0 游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

本人雄心勃勃的《使命召唤 黑暗行动》转生计划现已处于放弃的边缘，至今仍然未完成一转。从4代的6转、5代的2转再到6代的1转，虽然《COD》的网战一如既往地好玩，但是个人感觉4年下来整体变化还是小了点儿。另外网速问题也是很影响心情的一个原因。写到这里，很想知道下一代《COD》的网战会是什么样子，还有IW的新作明年会不会发售。不过这都是比较遥远的事情了，相比之下我们还是先关注《杀戮地带3》和《战争机器3》都吧。

免费好礼 ×2(From 微软)

如果我没有记错的话，Xbox LIVE上一共出现过4个免费的XBLA游戏（不算活动和赔偿的礼品）。在12月中旬，微软又放出了免费XBLA游戏，而且一放就是两款！截止到12月14日的今天，这两个游戏还是免费的，不知杂志上市后会不会变化，总之有条件的玩家赶紧去下吧！

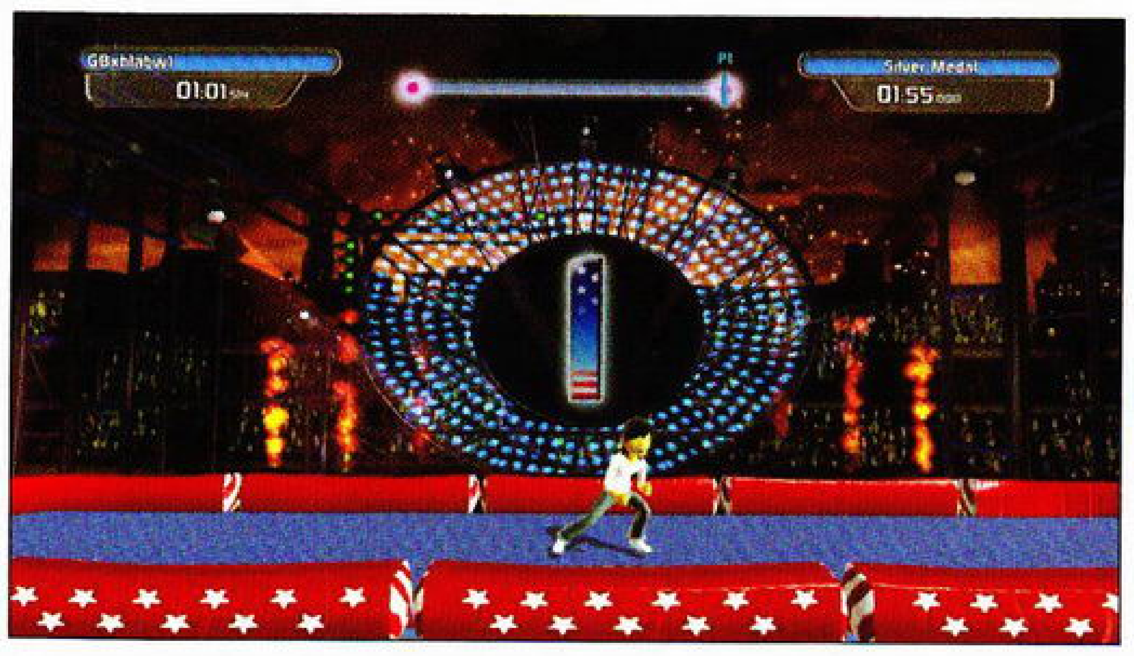
Doritos Crash Course

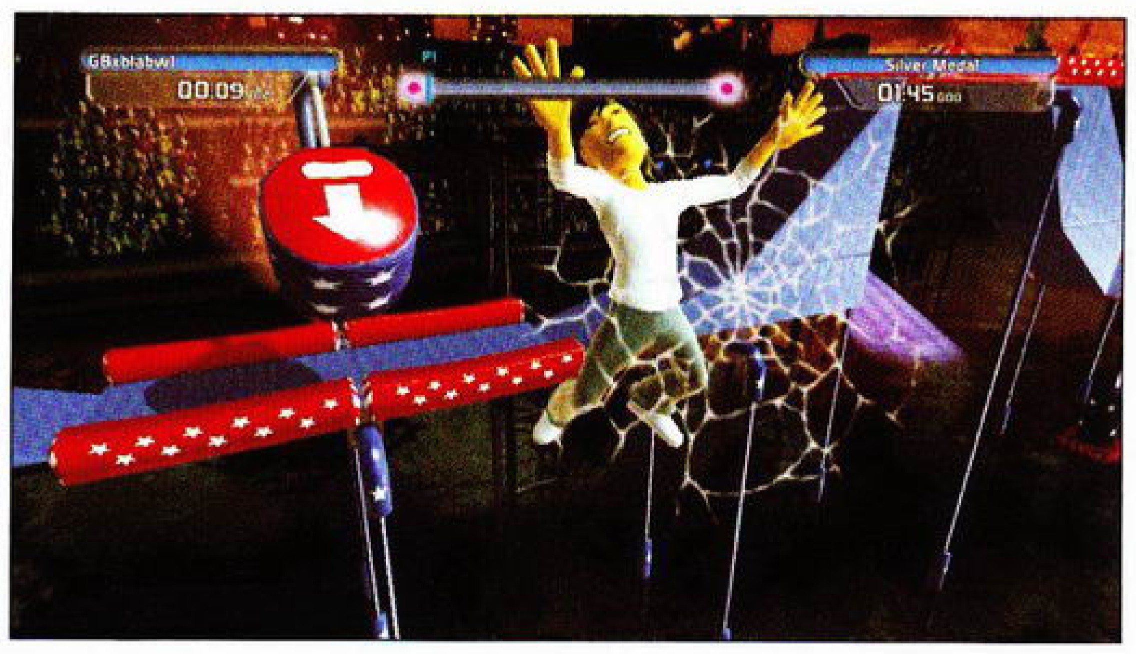
和《Harm's Way》一起出的本作在成就难度方面有着天壤之别，有人说本作的难度和《Trials HD》差不多，这个评价过了一点儿，但本作的全成就难度的确很高。

本作是一款控制玩家的虚拟人偶来过关的动作游戏，游戏中有15个关卡考验玩家的体能极限，关卡中有着各式各样的坑人机关，大部分关卡都需要死上很多次才能通关。游戏的操作很简单，按下LS为蹲，A为跳跃，LT或RT为跑步，跑步中按下会滑行，但跑太久会晕。

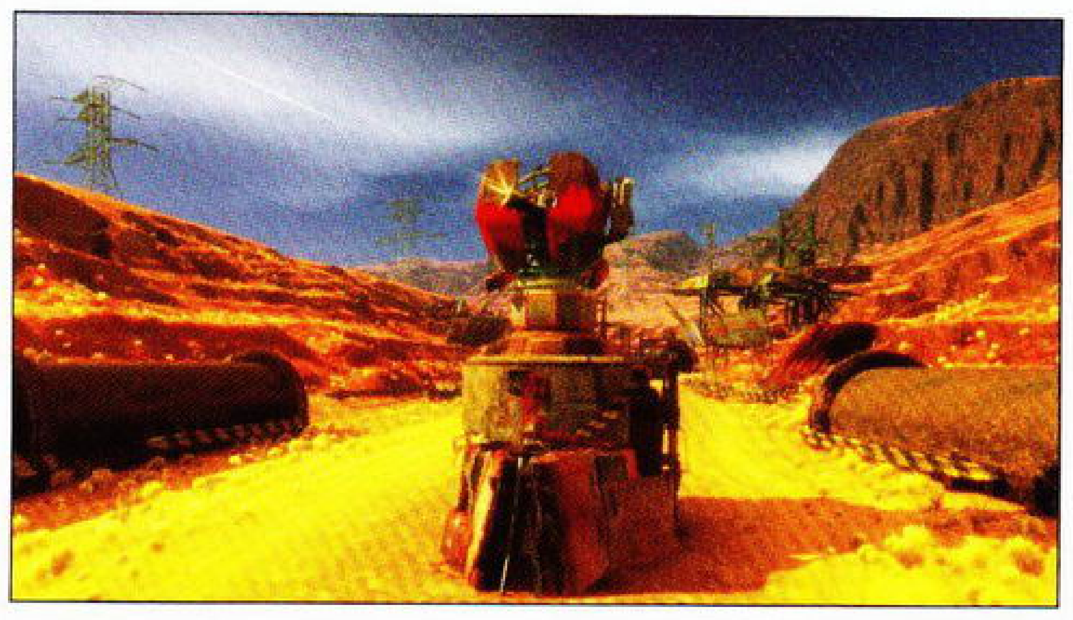
游戏可以4人同乐，不过事实上游戏时是各人跑各人的没有影响，只是最后比较成绩而已。如果在某一关狂死几十次的话，也可以按RB跳关，但如此一来不会算你通过。

游戏的成就难在每一关都要拿到金牌。由每一关的时间都很短，高手全成就也用不了多少时间。不过奉劝各位玩这个游戏时还是更多地注重于游戏本身比较合适。





Harm's Way



最好拿全成就的游戏是什么？《降世神通》！最好拿全成就的XBLA游戏是什么？《破坏王》！

OK，小和尚的地位目前还是无人能及，不过《破坏王》的挑战者出现了，那就是这款《Harm's Way》。这个游戏的玩法比较独特，基本上类似于《马里奥赛车》，即可以干扰对手的竞速游戏。不过玩家除了可以扮演车手之外，还可以负责炮台。车手的工作就是开车加给炮手升级，而炮手的工作就是干掉对手。

游戏中会出现5种道具，性能各异，包括反弹炮弹、释放烟雾、炮手升级、炮手降级和加速。游戏的玩法非常简单，不过支持在线联机，最多同时4组8人对战，玩起来还算比较欢乐。

游戏的成就难度异常之低，大概也是40分钟就能拿齐。和《破坏王》相比，本作的成就有一个难点，那就是需要一个好友与你联机。所以从时间上来说两者不相上下，但难度还是有些高下之别的。不过本作的乐趣肯定比《破坏王》强。

分享 Xbox LIVE 回馈计划

为了答谢5年来玩家对X360的支持，微软正在计划一个盛大的Xbox LIVE回馈计划，这个计划名为Xbox LIVE Rewards。

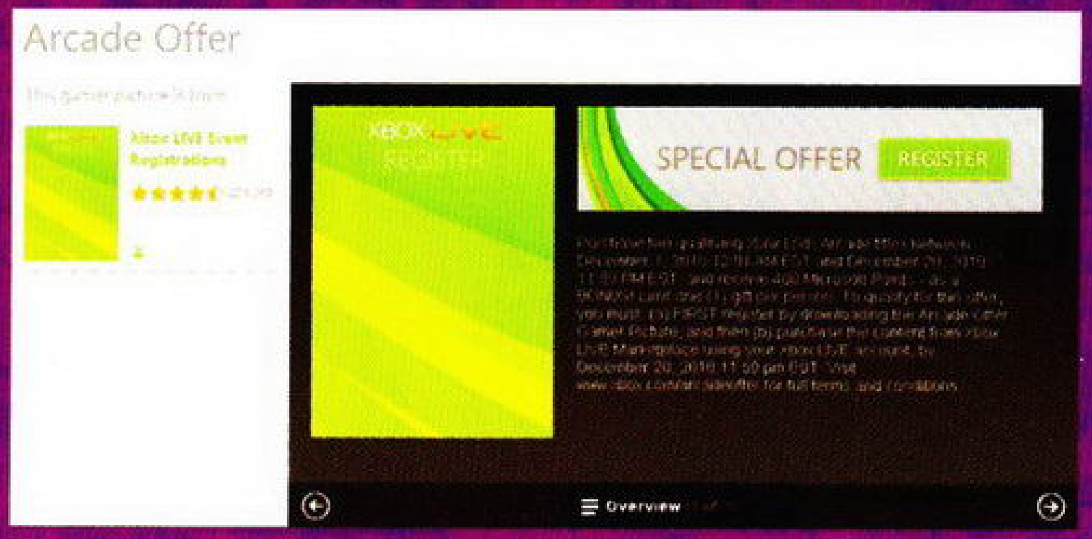
加入这个计划的方法很简单，在PC登录http://rewards.xbox.com/即可，如果你之前已经在Xbox官网以你的账户登陆过，那么很快你就能完成注册。不过需要注意的是，目前该活动仅针对美国和英国的账户开放，但未来会对更多地区开放。

目前看来此项计划只对账户ID有限制，对玩家IP没有限制，也就是说中国玩家以美服账户登陆一样可以享受回馈，那么究竟有哪些好礼呢？让我们来看看下面的表。

另外最近美服又在展开买XBLA游戏送MSP点数的活动，不过截止到20号结束。之所以说这个事儿，是因为最近有些来信问相关问题，这些读者都是参加过此前微软的类似活动的，结果至今也没拿到说好的奖励。大家在参加这个活动时要注意两点，首先是该活动限定于哪些服的账户，如果该服有活动的话，当你登陆LIVE后肯定有提示；其次是玩家还要进入Arcade Offer下载玩家图示，这样才能正式完成登记。并不是说必须参加Arcade Offer才能拿到奖励，但参加了一定可以拿到！

行动	免费会员奖励	金会员奖励
续订一个月金会员	–	10
续订三个月金会员	–	30
续订一年金会员	–	200
首购或续订金会员家庭包	400	400
首次购买及续订金会员	100	100
首次购买Xbox LIVE商场内容	100	100
购买特定Xbox LIVE商场内容	不定	不定
在Xbox LIVE上启用Netflix服务	–	100
每个月接受问卷调查	20	20
参加Xbox LIVE独家促销活动	特别礼物	特别礼物

注：表中的数字代表MSP点数。





游戏 GAME 游戏3.0

《GT 赛车 5》通过网络更新逐渐完善和扩充

文：雷电

《GT 赛车 5》自 11 月 24 日发售以来已经进行了 3 次重大更新，从 1.0 版本到现在的 1.03 版，更新频率快，变革虽然不至于说翻天覆地，但也在车损机制和网络速度方面做出了很大进步，虽然如此，不管是从山内口中所说的“离我的心目中完美的赛车游戏还很遥远”还是从玩家本身的游戏体验来说，游戏可以进一步打磨的地方还很多。

线上碰碰车杀手

网战新车损规则

1.03 版本升级补丁 149MB，为线上竞速模式增加了全新的“可控车损规则”，房主可以设定比赛中玩家车辆碰撞后的损伤程度，分为无、中、重三种。中等车损时，玩家的车辆碰撞后机械部件受损，性能下降，但是会在经过一段时间后自动恢复；重度车损时，车损对性能的影响将非常严重，只有进入维修站才能修复，车损会有指示图标。目前网络对战中碰碰车式玩法的玩家实在影响想好好驾驶的玩家的心情，为了公平起见，加强车损惩罚，会在很大程度上遏制乱撞情况的出现。



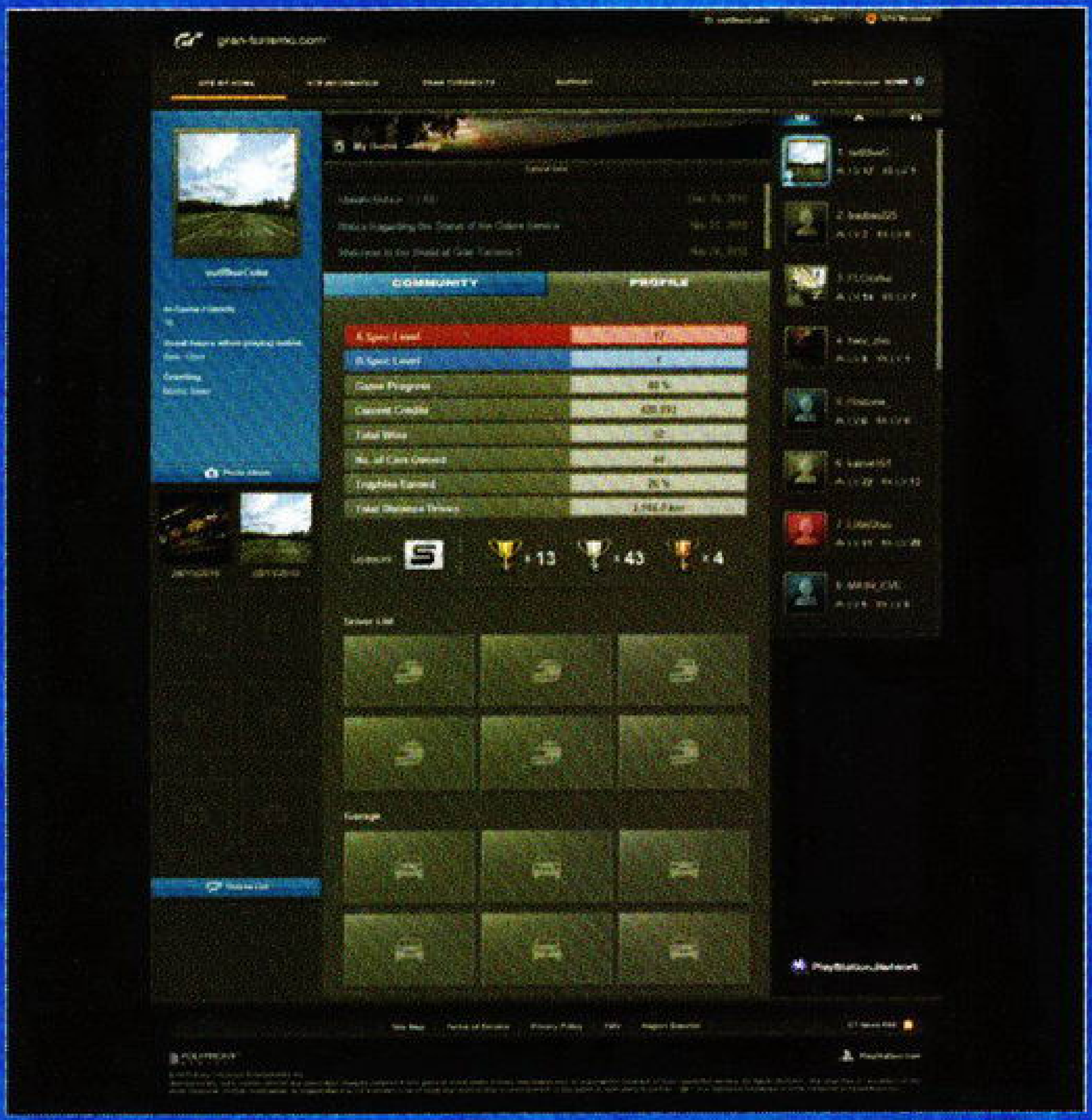
更新动向

通过浏览器参加 B-spec 的模式 12 月底上线

在任何一台联网的 PC 前，使用浏览器登陆 GT 官方网站，用自己的 PSN 登陆后，就可以随时控制车辆展开 B-spec 的教练驾驶模式的游戏了。本期杂志截稿之前，日本和香港的 GT 官网已经悄悄打开了 PSN 账户登陆功能，浏览以下网址，选择 log-in，输入 PSN 账户名和密码就可以在线查看自己的游戏信息了，就和游戏中的 COMMUNITY 社区栏内的内容相近。

https://www.gran-turismo.com/hk/gt5/signin/

你可以查看自己的留言板、照片等，还可以到好友的主页查看。不过目前通过浏览器进行 B-spec 的功能还未开启，相信不久即将完成。



更新传闻

进一步的更新方向是将标准车变成精致车！

你是否仍旧对标准车那“达不到标准”的建模感到懊恼呢？在最近对山内一典先生进行的一次访谈中，山内先生表示在未来的更新中，有计划把《GT5》中的一部分标准车升级为精致车。当然，这只是“有计划”。当然，这并非什么不可能的事情，只要制作组有精力有钱有良心，就会有越来越多的精致车出现，让我们一起期待吧。

更新车辆

圣诞节三辆免费车辆下载



SCEJ 近日公布，12 月 24 日，PSN 上将放出《GT5》的三辆免费 DLC 车辆下载内容作为玩家的圣诞礼物，它们是：Lamborghini Murcielago LP 640、Jaguar XJ13 和 BMW M3 Coupe，全部为“Chrome Line”涂装。不过这条消息目前只从日本相关部门传出，其他地区暂未得到确定，不过这并非什么“艰难的决定”，相信世界各地的玩家都将收到这份圣诞礼物。

消息总汇

■线上大厅的功能将逐步添加上来，日趋完善。

■正在考虑在某些特定的时刻移除游戏中的 HUD（屏幕上时速等各种显示图标）。有些时候确实不希望 HUD 出现在画面中，可以更具体地选择最好了）。

■正在考虑加入线上赛事获胜后的奖励内容，比如金钱等。目前的版本内，线上模式并没有实质性的游戏内容奖励。

■正在探讨在《GT5》中加入一种“Free Roam”模式的可能性，玩家可以随意开开车，拥有时速限制和交通法规，玩家甚至可以下车走走，探索环境。

■直接将游戏中的回放录像上传到 YouTube 上的功能在游戏发售之前的最终阶段被去掉，因为重新编码视频并上传会消耗太长时间。不过山内一典仍然在考虑重新加入该功能。

■之前宣传中吸引眼球的 Red Bull X1 终极赛车的解锁方法是：达到 30 级解锁 Sebastian Vettel Challenge，完成该挑战。

更新 UPDATE 游戏3.0

《使命召唤 黑暗行动》PSN 用户近期更新介绍

不知不觉中，《使命召唤 黑暗行动》发售至今已经历过两次更新了，可能上 Live 的玩家没什么太大的感觉，这次更新主要是针对 PSN 用户。前段时间 PSN 联机时老出现一些奇怪的 BUG，例如无法平衡玩家、各种连接错误、莫名奇妙的回档、主菜单无故拖慢，甚至有些挑战在“转生”后依然保持“完成”的状态等等。这次更新的主要目的就是去除这些 BUG，使得联机时更为顺畅。对于大多数玩家来说，打完一场比赛后自动掉出房间真是非常无语，要是碰上回档……那么先前的努力都会前功尽弃。

言归正传，升级补丁虽然只有区区 27MB，但实际下载时间需要 2 小时左右。是的，你没看错……全球怎么说都有 30 万左右的 PSN 在线玩家下着补丁，无论是美服、港服或者日服都差不多。另外这次更新还追加了一些全新的“限时合同”（CONTRACTS），种类更为丰富，像 AK74U 这类大众武器也追加了限时挑战，完成后还有额外的 XP 奖励，对于一些经常转生的玩家来说，无疑又是一个好消息。

最后大家可能对《使命召唤 黑暗行动》网战中的 15 次转生图标感到陌生，看了下图后就会一目了然。而且这些标志都可以作为后期素材自由搭配，拼出独一无二的图案。

文：脆薯条



多边共享区

ENTER THE GAME

栏目主持 奈落

随着《怪物猎人 携带版 3rd》的火热，最近身边满眼都是猎人们。他们时刻手捧 PSP，三四成群围在一起，时而互相吐槽埋怨，时而大呼小叫，时而爆发出笑声一片，真是非常让我等非猎人们羡慕。看来游戏最大的魅力果然还是和朋友一起玩，我相信无论将来电子游戏会发生怎样的进化，和“朋友一起玩”这个主题只会越来越重要。那份能分享的快乐和游戏情景的回忆肯定会伴随每个人一生。

GSC超可动黏土Fate/StayNight Saber

多边宝箱

脆薯条 提供

2010 年 11 月发售 / Good Smile Company / 4000 日元

本次为大家介绍的宅物是刚刚发售不久的 Q 版黏土新作——《Fate/StayNight》中的超人气女王 Saber。各位读者想必要问这 Saber 的粘土已经出了无数个了，怎么又来？公司如其名的“奸笑社”会告诉您：“我们这回可是超可动的哦！”

确实，本次粘土新作的最大卖点就是超可动，区别于以往只有关节根部能动而大部分动作都要靠换配件来实现的旧版粘土，超可动黏土可谓在可动性上下足了功夫，新设计的四肢和腰部裙甲都足以让玩家摆弄出各种 Saber 的标志性动作。不过各位读者也绝对不用担心这回粘土附件的质量，虽然超可动黏土不再需要单独的四肢替换件来实现各种动作，但是 GSC 在其他配件上下足了功夫，除了黏土标准的两张不同表情的脸部配件和各种固定手型外，“奸笑社”更是厚道地同时附赠了 Saber 的全部武器！石中剑、胜利誓约之剑和阿瓦隆样样齐全，甚至连风王结界状态下的武器也附送了一把，可谓让各位玩家一次性把 Saber 的全部家当收入囊中。本次粘土 4000 日元的售价相较以往要贵那么几百日元，不过总体来看还是物有所值的，各位粘土控和 Saber 控一定不要错过。





真实版天蚕衣诞生！

多边趣闻

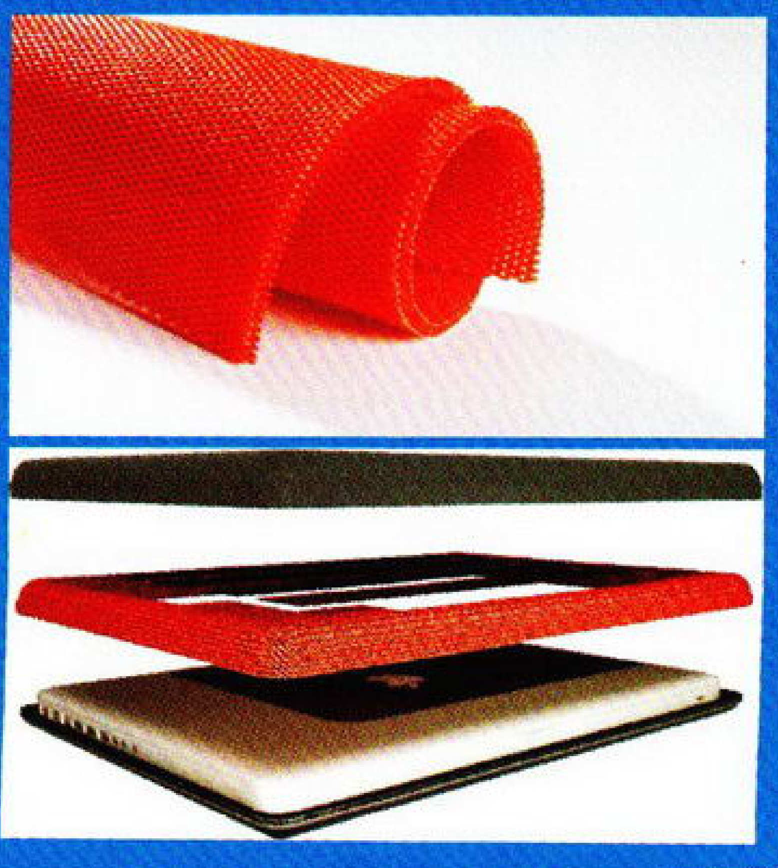
星夜 提供

不管是中国武侠小说里的天蚕衣，还是美国漫画中超级英雄们的战衣，那种穿起来柔软有弹性，却又刀枪不入的贴身衣物永远可列入宝物级防具的行列。现在科技的力量让我们这些草民们也有穿上天蚕衣的机会了！Dow Corning 公司的“高性能防护布料”DEFLEXION 就是现实版的天蚕衣！

DEFLEXION 其实是一种用硅制成的织物，它在通常状态下是软绵绵的，而且透气性很好，如果制成衣服穿在身上将会非常舒适。而一旦受到外力冲击，它会立刻变得坚固无比，可以分散冲击力，对人体提供保护。只要穿上它，任何人都可以拥有金刚不坏之身！

Dow Corning 公司提供了多种厚度、柔韧性、硬度和透气性都不同的产品，适应用户的不同需要。目前研发成功的 DEFLEXION 只是第一代产品，在变硬时的坚固程度方面估计还达不到刀枪不入的境界，目前主要是用于制成紧身运动背心，在摔倒、碰撞时能降低对身体的伤害，还可以用来作为笔记本电脑或手机的防摔护垫。不过随着科技的发展，今后升级换代的产品或许真的可以实现刀枪不入哦！



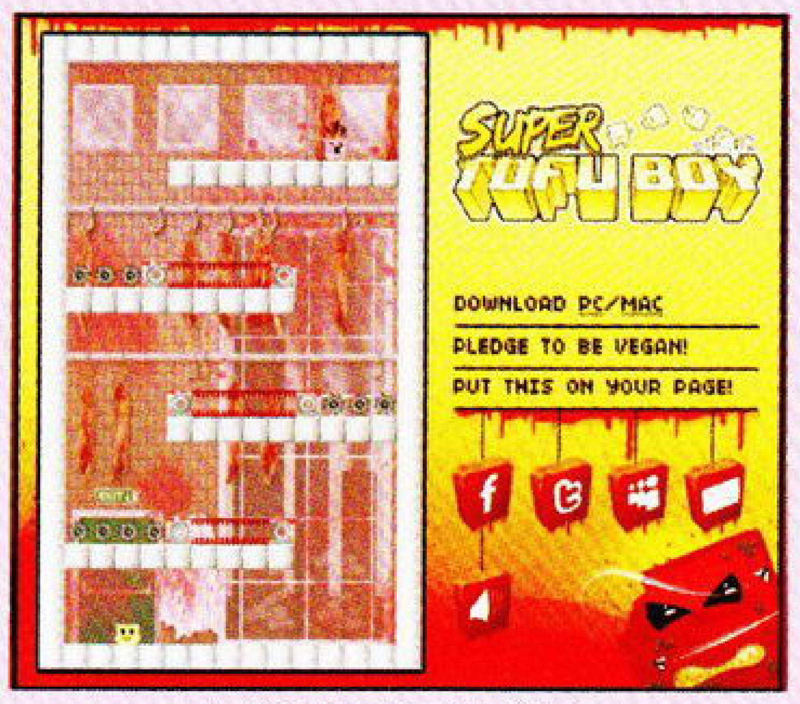


绷带妹爱上豆腐哥

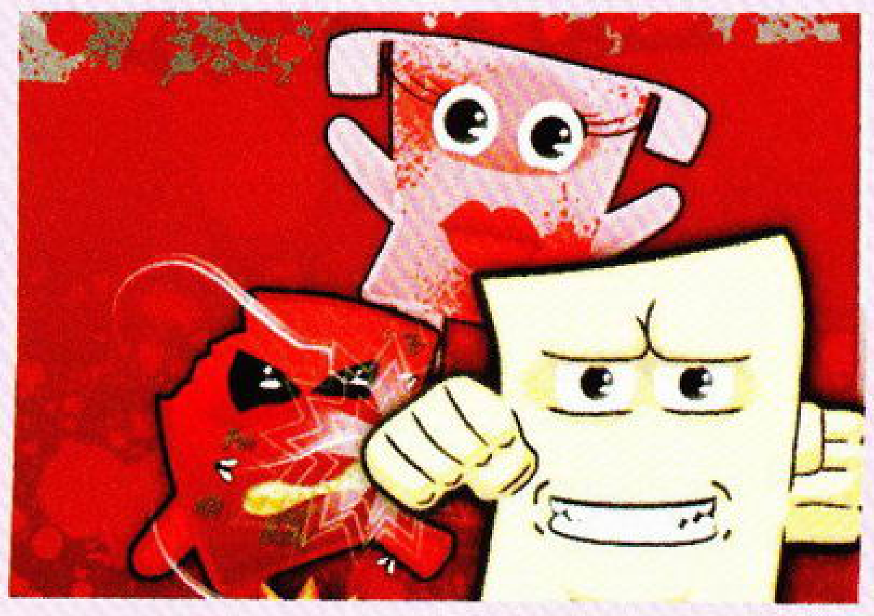
多边趣闻

铃 提供

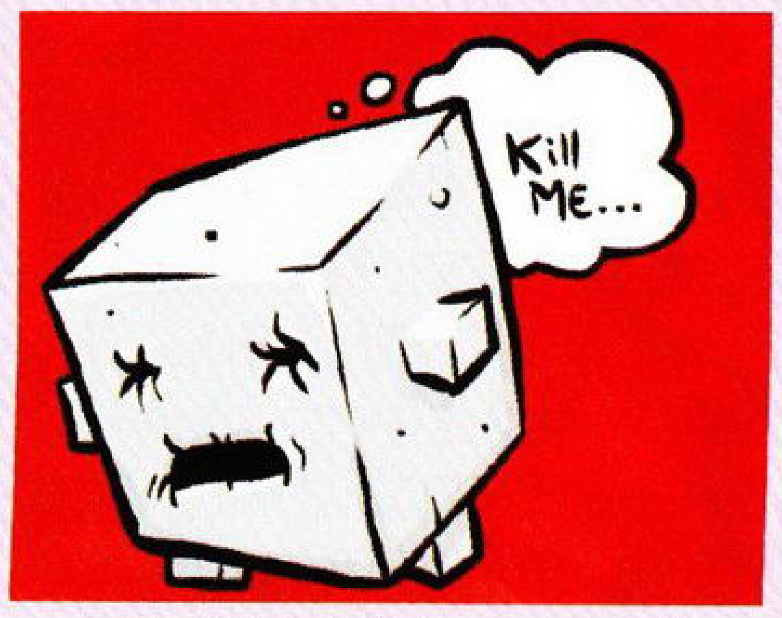
还记得肉肉哥吗？他为了拯救绷带妹，经历了重重磨难，性命损失了数千条不说，关卡中的每个齿轮几乎都沾有它的鲜血。本以为肉肉哥救出绷带妹后两人会甜蜜地生活下去，谁知豆腐哥突然出现！据悉，原来肉肉哥是一个脾气暴躁又喜欢记仇的家伙，而且血淋淋的他身上的味道很难闻，相比之下，豆腐哥就完全不同了，性格温和，身上也是香喷喷的。介于以上种种原因，绷带妹决定抛弃肉肉哥转而去找豆腐哥，这一举措无疑惹恼了肉肉哥。盛怒之下，肉肉哥绑架了绷带妹，因为他觉得，如果自己不能跟绷带妹在一起，那么别人也休想。这剧情可不是本人瞎编的，而是《超级肉肉哥》登录 PC 平台的追加内容——“超级豆腐哥”模式。玩家要扮演豆腐哥从肉肉哥的手中拯救绷带妹。希望制作小组能尽快在 Xbox Live 上放出豆腐哥的追加 DLC，这么一来各位 Xbox 玩家就能使用香喷喷的豆腐哥啦！



▲“超级豆腐哥”模式。



▲肉肉哥家族核心主角已达到三人。



▲豆腐哥的加入为游戏注入了新鲜血液。

魔法少女奈叶 The MOVIE 1st





作为“魔法少女”这一名词的新时代代言人，《魔法少女奈叶》的名字想必OTAKU们都略有耳闻。2010年11月，系列首部剧场版《魔法少女奈叶 The MOVIE 1st》BD/DVD版发售，再次掀起一股势不可挡的“魔炮”旋风。

《魔法少女奈叶》的TV动画分为三季，剧场版则主要围绕第一季的故事展开，从系列的原点开始，一直描写到奈叶与菲特相遇并相识，可以被看作是具有总集篇性质的回顾，令广大的FANS感动不已。两名主角的声优田村由加利以及水树奈奈在片中的联袂出演依然是最大的亮点之一，两人也分别为剧场版演唱了片头与片尾曲，这也算是“《魔炮》系列”的惯例了。

年初在剧场版上映时为了配合宣传，NBGI还同期在PSP上推出了《魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战》，日前该作的续作也已经正式公开，并将在明年春季发售，这与FANS们对于剧场版第二部公映在即的猜想也正好不谋而合，感兴趣的读者不妨期待一下。

iPhone游戏推荐



这个版块终于成立了！各位没有iPhone的朋友先别急着扔砖头，先听纱迦一席话。本栏目虽然是介绍iPhone游戏，但会注重与CONSOLE GAME的互动性，保证不会让各位感到厌烦！好了，首先来看这第一炮吧！

《游戏发展国》

《游戏发展国》(ゲーム発展国)原为PC游戏，前些日子刚刚移植到iPhone上。本作的主旨非常有趣，玩家开设了一家游戏公司在业界打拼，你可以制作出各种卖座的游戏，甚至还可以开发自己设计的游戏机。而索尼、任天堂、微软这些竞争对手也会开发主机和你竞争，能否战胜它们成为业界霸主，就看你如何运筹帷幄了。

游戏的玩法类似于普通的经营游戏，不过由于都是我们熟悉的话题，所以玩起来相当亲切。你首先要招募人才，然后根据市场需求来开发畅销游戏。你手下的员工可以升级，此外还有剧作家、音乐家、程序师等多个职业。你开发出来的游戏也会受到游戏杂志的点评，获得编辑好评的话就能提高销量。





决定游戏内容是最有意思的事情，游戏中将游戏内容分为题材和类型两个部分，恰当的组合就能大卖。你可以在FC时代就开发“狩猎动作游戏”，也可以在GB上就开发“脑锻炼益智游戏”，将Capcom和任天堂的摇钱树偷过来！当然作为一款容量仅为7.8M的游戏，游戏收录的内容还是不够丰富，距离模拟真正的业界还有很长的路要走。不过本作的续作已经推出，目前只有PC版，相信很快就会移植到iPhone甚至家用游戏机上，让我们拭目以待！

新作四连发

《丧尸围城 手机版》

本作是由Capcom发行的同名作品的IOS版。游戏采用了和主机版类似的玩法，主人公突遇尸变，匆忙中逃入一家购物中心，本以为来到安全区的他万万没想到这里已然是丧尸肆虐的人间地狱了。游戏中玩家要拿取一切可能的武器作为道具屠杀僵尸，与主机版不同的是：当你遇到困难时可以即时发送消息到SNS平台或者微博平台向好友求救，前来搭救的好友如果成功帮你解围还能获得意外的奖励。游戏在简单还原家用机版乐趣的同时加入了社交游戏的元素，赶紧与朋友们纵横尸海吧！



《无尽之剑》

本作就是传说中的移动平台最强画面游戏。Chair Entertainment公司采用虚幻3引擎为我们带来了惊艳的视觉享受。早些时候，苹果以技术演示的形式公布了本作，并立即放出了Demo共全世界用户体验。几乎所有亲眼见到本作画面的人都表示出对画面的赞叹。如今游戏已经于App Store上架，全球主流媒体均给出了较高的评价。可能是大家之前对游戏性的期待太低，导致实际游戏时发现本作有很多地方还是可圈可点的。遗憾地是游戏中玩家只与敌人一对一地战斗，并不能在大地图上自由探索，多周目的设定和丰富的武器道具要素还算提高了耐玩度。值得一提的是这款游戏讲述了一个非常“悲伤”的故事，玩到的玩家自然会露出会心的微笑。





《地下城猎人2》

本作的初代就在IOS平台具有很高人气，这是一款标准的美式地下城RPG，玩家要做的就是接任务、在地下城中杀敌、提升等级、习得技能、获得更好的装备。本作优化了操作，将前作的世界扩大了五倍，更多地图等待玩家探险。三种职业，每种后期两种转职以及数十种魔法技能、上百种武器装备能充分满足美式RPG玩家在移动平台上“过过瘾”的愿望。不仅如此，本作还加入了丰富的在线联机要素，玩家能通过本地局域网和互联网与朋友联机游戏、查看全球排名、解锁成就等等。(PS：本作PS3版将会于2011年初登场。)



《永恒的遗产》

同样是Gameloft带来的非常具有“《最终幻想》味道”的日式RPG。游戏的背景融合魔法与科技。战斗、魔法效果、世界观设定很容易让人联想到“《最终幻想》系列”。游戏的自由度很高，玩家可以自行决定接任务路线和招募战斗队员。颇具魅力的全3D画面和难得的原生中文版引人注目，喜欢日式RPG的玩家有必要尝试一本作。



圣诞节之玩家全攻略

近年来圣诞节已然成为我们一年中的一个大节日，尤其是年轻人越来越讲究过圣诞节。这次我们为玩家朋友准备了一期圣诞节攻略，大家不但可以了解到哪些最热的游戏圣诞元素，还有圣诞节超级企划——分别为情侣、心中有妹的男同胞、暂时独身人士分类打造了圣诞节的全面攻略。

文 八重樱&阳光学员 莱雅&奈落 编 奈落 美编 NINA



游戏中的圣诞节

过惯了现实生活中的圣诞节，下面我们就来看一看在游戏的世界中是如何来诠释这一全世界人民都喜闻乐见的节日的吧。由于大多数游戏采用的都是原创虚构世界观，角色们所处的时空与现实世界之间存在着巨大差异，因此节日对于他们而言基本就是浮云，更别提是圣诞节这一富有宗教含义的特殊节日了。不过也有一种类型的游戏倒是经常会借着圣诞节来推进剧情，那就是恋爱类文字冒险游戏。小编随机咨询了十来位游戏玩家，请他们来谈一谈印象最为深刻的游戏中的圣诞节，得到的答案居然80%都是Galgame中的剧情，这倒是很符合这种游戏的定位——与其在现实中一个人看着窗外飘落的雪花独自神伤，还不如来到二次元与萌妹共度良宵来得合算。但小编也对这一做法的合理性表示质疑，当结束了游戏中的甜蜜约会重回三次元之时，岂不是会产生更大的心情落差？什么？你说《Love Plus+》是没有空间之分的？好吧，你赢了……

呵呵，话题似乎扯得有点远。考虑到国内真正沉迷于Galgame中不能自拔的宅男玩家毕竟还是少数，在此就不作为重点来陈述了。除了Galgame外，其他游戏也有一些圣诞节相关的场景剧情，这些圣诞节你过过多少呢？

平淡中的温馨 动物之森

《动物之森》诞生至今已有十年，但真正被玩家们喜爱还是从加入了网络联机模式的NDS版开始的。在这座面朝大海春暖花开的小村落中，玩家可以随自己的心愿去充分享受自由自在的乡村生活。没有繁重的任务链，也不需要打打杀杀，钓钓鱼、摇摇果树、挖一挖化石、去小动物家串门聊天、下雨天转着雨伞在花丛中嬉戏、冬天堆出漂亮的雪人换取家具套装，简直可以称得上是世外桃源。

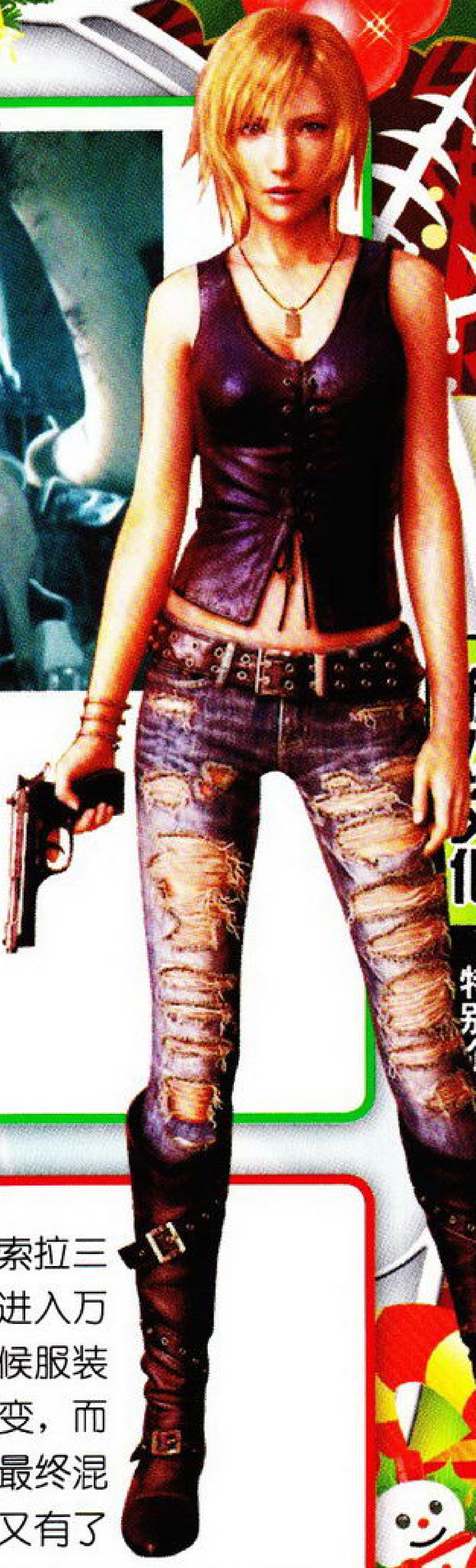


《动物之森》的另一大特色就是游戏的时间是与真实时间同步的，因此可以在节日期间放出相应的小彩蛋给玩家惊喜。圣诞节将近时，村子中的松树就会被装点成圣诞树的模样，到了晚间彩灯闪烁的样子相当喜庆。玩家也可以在自己的房间中布置圣诞树来提升节日气氛。当然，如果能有一套圣诞节主题的家具就再好不过了。这期间，圣诞老人的好搭档驯鹿Jingle先生还会降临你的村子，从他那里可以免费获得一件主题家具，当作圣诞老人送给好孩子的礼物。觉得少的玩家也可以耍些小手段从驯鹿那里"骗取"整套家具，这也算是官方默许的获得全部家具的小捷径了。坐在洋溢着浓郁喜庆气氛的房子中，是不是心里也会洋溢起淡淡的幸福感呢？



世界毁灭的奏鸣曲 寄生前夜 第3个生日





2012年12月24日，美国纽约。空中飘荡着细小的雪花，当地居民们正沉浸在圣诞节前夜的喜庆气氛中，无论大小商家皆在店门口摆起挂满彩灯和装饰物的圣诞树，减价促销的宣传语随处可见。回荡在街头巷尾的也都是稚嫩的童声所演唱的圣诞歌曲，人流熙熙攘攘地占据着繁华街市的每一个角落，为今晚的圣诞节派对进行最后的准备。每一个人都认为现在这份安定幸福的生活是理所当然的，谁也不曾考虑过下一秒世界是否会被毁灭，但人类如何思考是左右不了灾难的到来的。毫无征兆地，伴随着剧烈的地震，巨大的Babel平地而起，随即穿越时空而来的未知生物Twisted蜂拥而至，开始了对人类肆无忌惮的屠杀。空中洁白的雪花渐渐染上了绯红色，惨叫声与圣诞歌声交相辉映，谱写出诡异的奏鸣曲。2012年的圣诞节前夜，是世界毁灭的开始。

多数游戏的剧情脚本都摆脱不了末世情节，常见的几种类型无非是异形生物入侵、某个苦大仇恨的哥们企图报复社会之流，《寄生前夜 第3个生日》走的就是第一个路线。2012年世界将会毁灭的传闻就已在世间被传得沸沸扬扬，其实Twisted出现在哪一天都没什么差别，只不过发生在圣诞节前夜势必能在玩家心中制造出一些悲剧性噱头。可怜的是游戏中那些大众脸NPC们，为了剧情需要不得不在圣诞节去见上帝啊……

圣诞节 VS 万圣节 王国之心 II 最终混合版

在《王国之心》中的时间观念是与现实世界不同的，但是由于登场的世界中有一个是大导演提姆·波顿创作并监制的定格模型动画《圣诞夜惊魂》，因此索拉一行人也和圣诞节接下了不解之缘。即便是从现在的审美角度来看，都很难令人相信充满着黑色幽默与轻微恐怖元素的《圣诞夜惊魂》竟然会是一部迪士尼出品的动画，它与迪士尼一贯宣扬的真善美主旋律呈现出极大的违和感，并不适合小孩子去观看。但抛开怪诞荒谬的设定，单纯从剧情角度分析，却并没有任何反社会、反人类的元素，反而是质朴纯真得很。

可以明显感觉到，野村哲也对《圣诞夜惊魂》也是相当情有独钟，在一代时，索拉三人组只有在进入万圣节镇的时候服装才会发生改变，而到了二代的最终混合版，三人又有了圣诞节城的新服装：索拉成了黑版圣诞老人，唐老鸭成了雪人，古菲则成了驯鹿。只可惜万圣节镇的南瓜小恶魔装造型太过成功，使得黑版圣诞老人服装并没能走红。但是穿着这身衣服去解救圣诞老人显然要比穿成小恶魔的模样更为协调。而对于SE来说，多一款服装就意味着多一次出周边骗钱的机会，至于玩家是否愿意买单就再议了。





网游的圣诞节 最终幻想 XIV

网游世界中同样少不了特殊节日，但是由于故事背景设定不同，所以这些特殊节日大多会改名换姓以一种新姿态出现。例如《最终幻想XIV》近期正在举行的“星芒祭”活动就是圣诞节的变异版本。星芒祭起源于2004年的《最终幻想XI》，举办日期并不固定，但大约都是从12月中旬起一直持续到年底。星芒祭期间，玩家可以完成节日任务来获得特殊的道具，这些道具大多并不能提升玩家的战斗实力，但却可以令玩家的形象变得更具圣诞节气氛，属于娱乐性质的商品。星芒祭的起源并非是纪念某个伟人的生日，而是为了感谢在艾尔兹陷入战乱的年代里，为了搭救那些失去了父母家园、只能在路边靠数星星来抗寒的孤儿们，宁愿违背军纪也要将自己的红色外套赠予他们御寒的近卫兵们。当和平重新降临后，人们为了不忘却这段历史，便会在每年最冷的12月中下旬穿上大红色的服装，将礼物赠送给孩子们。其实从官方给出的宣传图片来看，服装与圣诞老人的衣服也没有太大差别啦，这八成就是传说中的“挂羊头卖狗肉”吧？





情侣游戏攻略

圣诞节，毫无疑问约会的场所都是人山人海。这时不妨和恋人在家里玩玩游戏，说不定会获得不一样的圣诞甜蜜回忆。下面我们就介绍几款适合在圣诞节玩的游戏！

当天地之间只有你我二人 ICO



不需要华丽的战斗画面、不需要气势恢宏的配乐、也不需要美型得令人发指的男女主角、甚至，连对话交流都不需要，只需要一双十指紧扣在一起的手，就能打造出游戏史上最浪漫的冒险旅程。看似不可思议的简单设定下诞生的却是一部旷世催泪神作，这就是《ICO》。

“守护”是贯穿于《ICO》通篇的主题，有角少年被作为祭品关入古堡，当他挣脱囚禁自己的枷锁在空寂的城堡内漫无目的地徘徊之



时，邂逅了同样被囚禁的白衣少女。尽管两人言语不通，少年仍毅然决然地要带着女孩离开这里。古堡内四处隐藏着机关，时不时出现的黑雾怪物总想将女孩掠走，而少年能做的，仅仅是挥舞手中的木棒打散他们，以及牵着少女的手向前方疾奔。面对未知的命运，少年和少女都是如此的无力，但当他们的双手紧握在一起时，却能孕育出摧毁一切黑暗的力量，这也正是爱所赋予二人的恩典。

《ICO》的流程时间并不算长，战斗也谈不上复杂困难，熟练的话打通也就是 2 个小时左右的事。更为绝妙的是二周目以后可以使用 2P 手柄来操纵少女，这一设定简直就是为情侣们量身定做的。少女基本没有战斗力可言，所能做的无非也就是跟在男孩的身边，简单的操作相信即便是从未打过游戏的女生也能轻易上手。手持 1P 手柄的男生可以趁机展现自己英雄救美的帅气一面，另外要牢记非战斗时一定要拉住女孩的手，更不允许出现女孩被敌人抓走 GAME OVER 的窘境。当打过最终 BOSS 后，可以适度深情地对妹子说：“我也想这样和你牵手一辈子”，一切顺利的话此时的妹子已沉浸在剧情中不能自拔，听闻此言有 80% 的可能眼泪即刻夺眶而出，“最浪漫且最刻骨铭心的圣诞节之夜”成就就此达成。哦，对了，别忘记在沙发下面塞上一包纸巾给妹子擦眼泪哦～

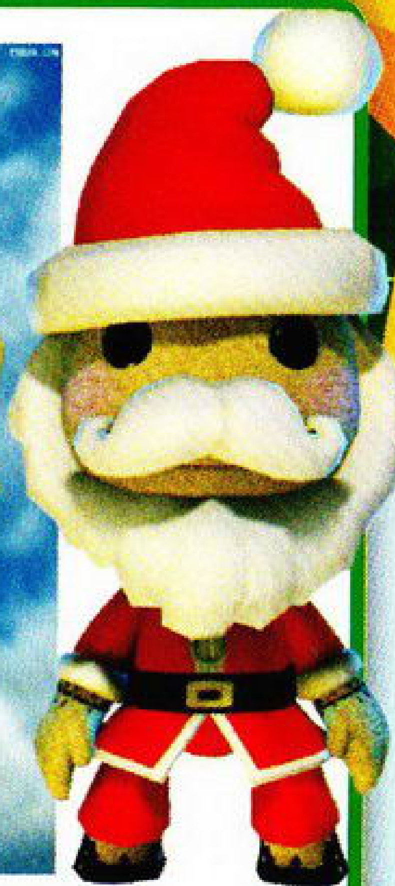
搞怪的麻布仔成双成对 小小大星球

爱吐舌头的麻布仔是 PS3 的吉祥物，在满是贴纸的世界里戳着泡泡四处冒险，最喜欢的事情就是换新衣服 cos 其他游戏的人物。作为 PS3 为数不多的横板过关类治愈系作品，《小小大星球》是在经历跋山涉水的探险和血腥杀戮的复仇之后的良好调剂品。

圣诞节的两人世界不需要这么多战火纷飞的惊险场面，麻布仔的小小大星球充满着温馨的气息，写实的场景和质感，没有动画渲染的朦胧的平面感。在这样的日子里，两人拿着手柄操控着两个麻布仔满世界戳泡泡，偶尔回过头朝对方来一个吐舌头的表情也能让人捧腹大笑。

当然也不能说是完全没有危险的冒险，紧张刺激的氛围是必须的。铺在地上的碳火在冬天是暖手的必备物，但是对于麻布仔们来说就和沸腾的油锅差不多，一脚踩下去就只有被烧成灰的后果，当然，如果只是稍微碰到的话还是没问题的，就是可怜了麻布仔的脚丫，这样说来，麻布仔的布料还是挺耐燃的优





良产品。而且从后期耐冻的方面来看，麻布仔的布料是个耐寒耐燃的优良布制品！最大的问题是导电性强，经常被高压电电成焦炭，话说布制品不是不导电的吗，麻布仔你那小拉链的内部到底藏了什么导体？



喧嚣纷繁闹剧万岁 战国 BASARA3

《战国 BASARA》在女性玩家中的知名度就像《怪物猎人》在男性玩家中的知名度一样惊人，光是看着各种漫展上的相关物品就知道了。由于上手难度不高，声优阵容强大，土林诚的人设给人一种狂野的美感，加上吐槽点满溢的剧情和战场对话，绝对适合在寒冷的冬季里两人一起感受这喧嚣热闹的闹剧。

游戏里充满着各种呐喊和各种热血，能够让人热血沸腾的割草式战斗，不会有“《无双》系列”这种战略式布局的紧迫感，这种一骑当千的快感是很容易感染每一个玩家的，当然也包括玩家们的另一半。

情侣搭配在这种日子里是必须要有的，游戏里的情侣档也不少，可惜其中一半都是不能用的敌武将，阿松 & 前田利家的战国最强夫妇组合，春日 & 上杉谦信的冰山主仆组合，这些都是系列的黄金男女搭档！



情侣搭档之一： 少女漫画风情侣档鹤姬 & 风魔的组合是近战和远距离战的最佳人选，少女漫画般的初遇，少女漫画般的再次相遇，少女漫画般的结局，他们的剧情里充满着各种让人喷饭的吐槽点。

情侣搭档之二： 死缠烂打的前田庆次 & 杂贺孙市是比少女漫画风格组还要强上几倍的远距离战好手，话说回来，杂贺孙市从男变成女真的没关系吗？让前田庆次（男）追求杂贺孙市（历史上是男人）这剧情真的没问题吗！

两人一起将酷力宝踩成扁扁的 新超级马里奥兄弟 Wii





最近喜欢上银河溜圈子的大胡子水管工大叔永远都不会错过圣诞节这个洋溢着欢乐气息的节日，带着他的金币和最喜欢的绿蘑菇，和他的兄弟一起踏着酷力宝来到大家面前。

在圣诞节不可缺少的就是能够和另一半一起分享快乐的游戏，《超级马里奥》的知名度贯穿了两个世代，大胡子水管工称得上是史上最著名的游戏角色也不为过。水管工他不喜欢枪战也不喜欢摆弄刀剑，他喜欢踩扁酷力宝和踹飞库巴，兴趣是收集绿色蘑菇和闪亮的金币，喜欢的人是经常被掳走的碧琪公主，有一个冒冒失失的大胡子绿帽子（……）兄弟。

《新马 Wii》里依然是碧琪公主被库巴掳走的老套路，然后马里奥和他的绿帽子（……）兄弟一起满世界跑，顺路收集金币和蘑菇，还踩扁不少酷力宝。

卡通渲染的画面看起来格外清新舒适，熟悉的音乐拥有让人回到少年时代的神奇魔力，简单易懂的操作可以让身边的爱人一起跟着在这个可以踩扁酷力宝的世界里自由自在探索。

由于是在 Wii 上的正统续作，所以体感的功能是必须的。但是仔细想想，双手握着 Wii 的手柄四处晃动，真的很担心一个不小心用力过度，把手柄摔到地上，这回该轮到电视屏幕外的人大喊一声“妈妈咪呀！”了。

Let's Dance!My Lover! 舞蹈中心





对于女孩子来说，和跳舞有关的游戏永远都会多看一两眼，所以跳舞机上永远都可以看到女孩疯狂舞动的身影。

而对于摒弃了手柄操作的 Kinect 来说，最适合它的就是需要用到全身肌肉的跳舞游戏。

《舞蹈中心》作为 Kinect 首发游戏阵容里最给力的游戏之一，算得上是首发必备品，带回家来和女／男朋友一起跳上一段疯狂的舞蹈，也可以算是减肥的一种手段。从 2 分神作《Just Dance》就可以看出跳舞的游戏对于玩家们是多么有吸引力，男性玩家可以买回家讨好爱人，女性玩家可以买回家练舞用以保养身段。

在绝对热闹的节日里，同样需要这样一部绝对热闹的具有革新意义的跳舞游戏作为圣诞餐桌之后的甜点作为二人世界的升温调剂品。

话说回来，游戏是能够两个人一起玩的，不过是轮流来跳，所以不由得担心那些站在跳得正 HIGH 的女友旁边的男人们，女人跳舞可不是会控制拳头力道的。还有就是那邪恶到极点的摄像模式，光是想象现实里自己的“舞姿”是什么样的一个反差效果就足以让人喷饭……

圣诞追MM实用攻略

圣诞将至，浪漫的气氛会感染每一个人，谁不想恋爱呢？此时，如果你有心仪的女孩苦于无法表白、无法进展。如果你决心告别明年百年一遇的超级光棍节——11-11-11。那么恭喜你看到本文，以下是真正的“圣诞追女实用技术”！

征服才是男人的浪漫！



我们采访了多位人生赢家和把妹达人，综合了 4 大类女性代表的意见。保证本攻略在实用性和理论性上达到让人满意的高度。

观看攻略前准备



深呼吸，清除心中杂念。

反复对自己说：“你是故事的主角”5 遍。

将目标对象的一切浮现于脑海。

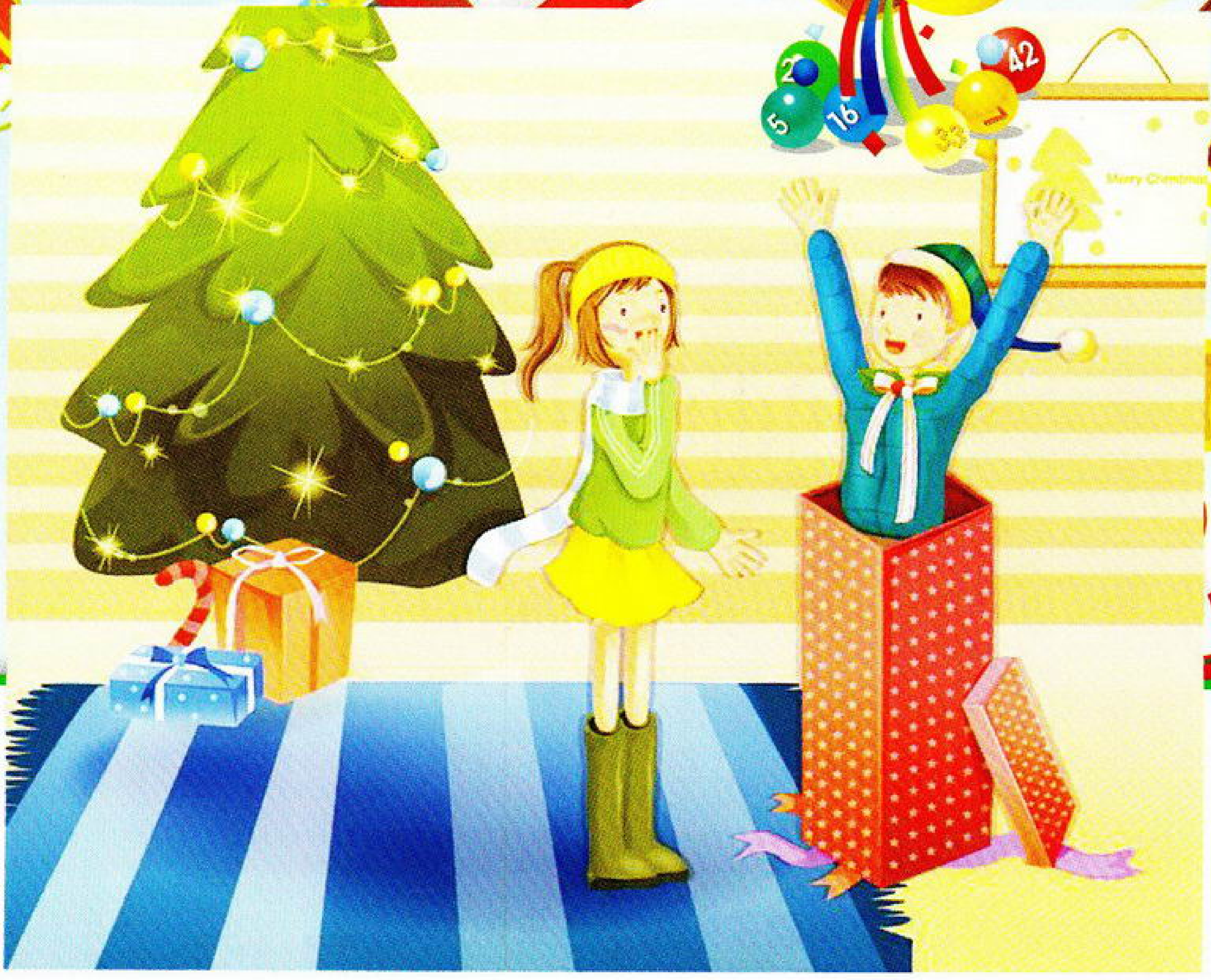
本文特别适用于学生朋友，学生时代的恋情是最最美好的，这一点毫无疑问，有疑问的请参阅各种清纯小说。你们拥有大把的时间，没有对未来的实在压力；你们各自都有烦恼，经济难以独立。最重要的是你们之间还有一道无形的鸿沟，这道鸿沟才是你真正苦恼的，到底如何才能跨越这道鸿沟呢？



首先要有觉悟，这道鸿沟必须由你来付出行动去跨越，让我们从初级的阶段开始。

第一步 如何进入对方的世界

电她！女孩子的心思其实非常缜密，恋爱思维也很活跃，加上女性天生爱幻想。如果你在放学路上、课间休息、食堂走廊遇到她时上多看她一眼，反复“偶遇”几次之后。她必然会明白一件事——这个小子对我有意思。这一步很简单，相信你已经做到了（即便你自己还不肯定）。那么之后的问题在于两点，第一，她是否对也你有意思。第二，如何正式认识她。下面我们就这俩个问题请教一下“砖家”们。



神秘人L博士

金城武那样的家伙毕竟是少数，大部分男人追女生都必须脸皮厚一点，这是毫无疑问的。但是大庭广众之下毕竟很多事情难以付诸行动，不过因此就不付出行动才是最大的忌讳，胆小是很多人一次次与机会失之交臂的根源。克服胆小有什么办法呢？首先是全面改变自己的外表，俗话说人靠衣服马靠鞍，一般家庭的学生虽然没必要全身名牌，但却可以整洁大方，给女孩一个“干净整洁”的印象是任何人都能做到，也是提升印象分很重要的一环。其次是用行动代替思维，不去过多思考后果，训练自己在一定情境下行动先至的行为习惯。最后是百试不爽的小技巧：东张西望佯装迷路，搭话——“请问，XXX（例如图书馆）怎么走？”这个时候一定要看着她的脸，完全忘记刚才问路的问题。此时她一般情况下会用对陌生人的口吻严肃地帮你指路——不要被她的表情欺骗，80%以上的女孩这时已经都明白了。等她话说到一半时微笑出声，看着她，等到她尴尬地要继续说的时候，温柔、短促、有力地打断——“我其实是想问你叫什么名字”，继续微笑。搞定收工。

以上攻略基本适应40%以上的情况。还有一大半的女孩不吃这套怎么办？对方对你的搭讪行为反应冷漠甚至表示厌恶怎么办？好了，下面就是精华了。记住千万不要因此退缩。有这一次直面相会，女孩已经记住你了，这是非常大的进步，你的自信也已经积累了。一次搭讪确实有些女孩会觉得轻浮做作，但两次搭讪、N次搭讪，再冰冷的女孩也会明白心意。下次就要送花了，再穷的小子，只要真心也不至于买不起一束花。默默送一次，这次脸上绝对不能有多余的微笑，用丹田气把全身自信逼到脸上，平静地说——“请问，XXX（例如图书馆）怎么走？”这句话可以让剩下20%的女生扑哧一声笑出声。搞定收工。

然而缘分终究不能勉强，恐怕有些女孩就是单纯地看不上咱。问问自己的良心，落花已然尽力，流水仍旧无情的话也不必过于气馁、伤心。咱这次可能没有得到这个女孩，但一定积累了宝贵而重要的经验。

八重樱

追妹子最重要的是要做到有的放矢和随机应变，如果你真对她有心的话，我认为应先收买她身边要好的同学，千方百计搞清楚妹子的兴趣爱好，再对症下药采取下一步行动。比如爱看书的妹子自然是问“图书馆怎么走”比较合适，但如果是个宅女的话，显然问她周围有没有电玩店更能吸引到她的注意。另外，献身精神也很重要，想提升好感度，适度的物质赠与固然重要，精神层面达成同步也是必不可少的。所以不管她是喜欢港台偶像歌手还是文艺电影或是耽美小说，你都得硬着头皮上。最后，请祈祷你看上的妹子别是个天然呆……

铃

这个什么“L博士”，我想说的是，其实你的方法虽然对某部分女生有奇效，但是对另一部分就完全没有攻击力了，你还别不信，我可以举出一堆例子。例如“请问，XXX（图书馆）怎么走？”，答曰“对不起，我不知道啊！”。再例如“我其实是想问你叫什么名字。”，答曰“你有病吧！”。另外，对于部分天然呆的女孩子，你说了半天很可能只换来一句：“你说什么？我没听清啊！”不过话说回来了，博士您的攻略对于您自己喜欢的那类型女孩倒是很有效的，此攻略推荐给博士的同类。



已经抱得美人归的胜负师

搭讪最高境界总结起来就四个字——没事找事，比如“同学，这块砖头是你掉的吧？”

奈落

爱情是掩藏不住的，勇敢表达也是男人基本的责任。博士的秘技还算比较积极吧。

第二步 开始约会吧！

已经取得联系方式的人，就要开始下一步约会了。约女孩出来吃个饭或者散散步并非太难的事，相信已经建立自信的你完全可以做到（也许对方已经嫌你慢了也说不定哦）。第一次约会几乎是决定成败的，大家一定要注意。大家听听L博士和众“砖家”们的意见吧。

神秘人 L博士

第一次约会太重要了，不但能加深互相的了解，还能获得非常多的潜在信息。下面我们就来分析一下。

首先是定日期，这里要注意最好先询问对方的方便时间，这是基本礼貌。大致确定后要由你果断确定时间地点，切忌犹豫。果断做决定的能力是提高女性好感度的重要一项！

约会当天，外形要适当修饰。还是那句话，至少要看上去干净整洁。注意发型，如果平时没有特别的发型，当天就不要搞成湿湿黏黏的、故意弄一个发型。不要把手机反复拿出来看时间，第一眼看到对方出现时要自信地微笑。然后就是谈话阶段了，话题的寻找是关键。这里很多人都爱犯一个错误——不要试图把话题引导至自己感兴趣的、擅长谈论的领域。除非你们确实拥有共同的爱好领域。男人往往爱犯这样的错误，喜欢在女人面前滔滔不绝地谈论自己擅长的领域，其实这在第一次约会是不合适的，尤其是体育和计算机硬件方面的话题更要特别注意控制。正确的方法是把话题引导至她感兴趣的领域，让她多说，并表示你喜欢听她说话。此处记住，尽量在每一个话题的结尾处，与其分享情感上的意见并寻找共鸣。这部分确实需要一定慧根，相信自己吧！

谈话之外，冷不防地插入一句：“这件XX（如裙子，但最好是服饰的细节）蛮适合你，意外地有品位呢~”但记住不要多说，点到为止。但切忌直接夸奖对方身材或者脸蛋，只要严肃地评论其穿着有品位就好了。

还有一点容易被很多人忽视——所选择餐馆的味道。学生阶段的女孩可能对餐馆的档次要求还不是特别高，但是味道方面一定不能马虎。“带妞儿去吃好吃的东西，是把妹的最高手段。”到此为止，还不能掉以轻心。最后还有重要的一步，回顾你们的所有话题，找出最具操作性的一个（例：她提到的某本书，某个电影，某个地方，某个餐馆，）以此为切入点寻求下一次约会的机会。总之是要留下伏笔，让对方期待下一次约会。



铃

关于约会这方面您所提示的注意事项都还挺正确的。除了不把话题往自己擅长的方面引导外，在适当的时候多让女孩子讲她感兴趣的比较好，不经意间把人家的兴趣爱好也能探个大概。如果女孩子话匣子打开了，就耐心地听，表现出很赞同的样子，但注意不能太假，要是自己没开口机会就少说点，言多必失，这种情况下少说比多说要好。不过那个什么冷不防说一句“XX蛮适合你的”感觉不太赞同啊！不要搞这种突然袭击，胆小的女孩子会被吓得说不出话的，不信？不信你就试试吧！

阳光学员 莱雅

外出约会是个问题，除了例行的吃饭和逛街以外，还多出了逛游戏店这样一个选项，宅和宅之间的共鸣要比宅与一般人之间的共鸣来得高，去逛游戏店还能顺便问问最近的游戏进货情况，然后拉着妹子一起开始在店里找台机子坐下边玩边聊天增进感情，何乐而不为呢？需要注意的是，不能只和妹子玩收集泡泡或收集金币的横板过关游戏，玩一些子弹满屏幕飞的游戏也不失为一个选择，想象一下，和妹子一起在战场上携手共进的情景……（喂！）

八重樱

L博士的讲解基本正确。女孩子善于从细枝末节的地方来推测男生的品性以及他对自己的认真程度，不管这种以偏概全的观察是否正确。即便你是才华横溢IQ180的天才，不修边幅粗枝大叶也同样是无法博取女生欢心的。谈话时可适度展现自己在某一领域的专长，但太过的话会有炫耀之嫌，把握住度最重要。另外还应注意餐桌上的基本礼仪，喝汤时发出恐怖声响只会让女孩子满脸黑线哦~

阳光学员 小米米

好可怕……男人们已经研究到这等程度了！其实吧，嘿嘿，我觉得女孩子约会时往往前20分钟就做好决定了，所以决胜的关键其实就是外形的感觉和幽默温柔的程度。

第三步 圣诞表白！

俗话说“女人心，海底针”，无论之前进展多么顺利，恋爱关系的最后一步确定果然还是表白。这个“仪式”在动漫游戏中往往被渲染得意义非凡，而实际生活中，恋人关系的确定其实有很多种方式，所谓的“表白”往往是水到渠成的事。

神秘人 L博士

同学们，恭喜你们终于走到表白前夕了！无论是多么号称“专家”的恋爱达人。表白这件事也无法十拿九稳。因为如果真心喜欢一个女孩，心中肯定会担心对方拒绝。正所谓“无私则无畏”，能轻松表白的人往往是只想随便玩玩，所以才能释然不怕后果。但这不是我们要研究的，我们的攻略是给真心男士准备的实用技术。以下分别提供3种一般手段和一种终极手段！

情景一：信息表白

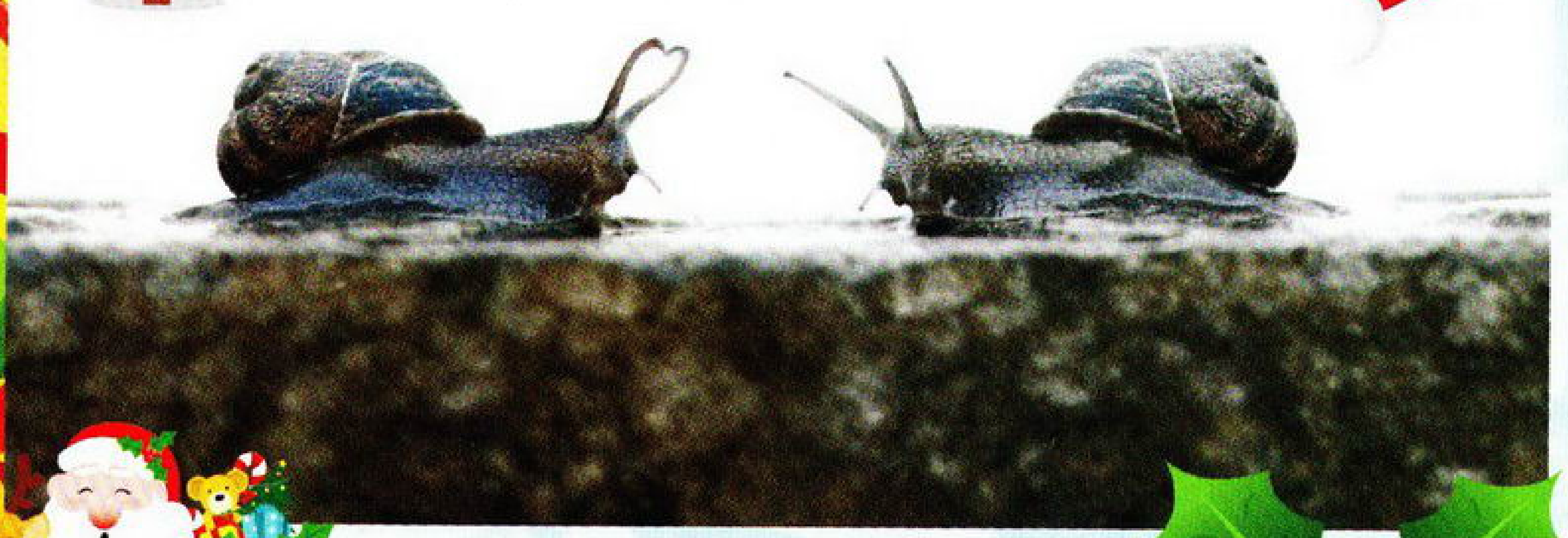
现在的通讯环境太发达，各种通讯方式早就把人们连在了一起。短信、MSN等即时通信软件都是你和那位女孩经常交流的平台。通过文字信息表白就大大降低了临阵的难度，适用于害羞男士。这种方式最好循序渐进，对话内容的尺度逐渐放大，最后一句——“要不然以后就跟我吧，如果不想跟我的话……”对方一般会回答：“不跟你便怎样？”——“你不跟我，我跟你总行了吧？”。搞定收工。



情景二：直接牵手

表白是有多种方式的，其实中国女孩与其郑重其事的表白，往往更喜欢水到渠成的方式确定恋爱关系。牵手，无疑是最佳办法。接下来我们将介绍牵手的奥义！想牵女孩手的时候肯定心中无限忐忑，这时候要拿出一些自信，因为牵手的成功率是非常非常高的，这一点一定要有信心。牵手前最好给对方打一针“恋爱状态进入针”。半开玩笑地问：“你觉得我怎么样？”好了，不管她回答是什么，你都若有所思地微笑一下就可以了，不要做出任何语言回应，然后刻意转移话题。过一段时间以后，在进入商店、餐馆、地铁等场所的一瞬间——牵之！如果做不到果断，不妨先问问：“你知道女孩子分为两种么？手冷的和手暖的，你属于哪一种？”回答A：“你猜呢？”对应A：“我猜是冷的。”（放心吧，八成是冷的，大冬天加上紧张没法不冷）之后果断牵之；回答B：“冷的”，对应B：“我给你暖暖吧！”——牵之！回答C：“暖的。”，对应C：“那借我暖暖吧！”——牵之！

以上方式只是抛砖引玉，其实牵手最难的只有两部分，决定“下手”的一瞬间，和女孩缩手的一瞬间。没错，大部分女孩都会下意识地缩手，此时是关键中的关键！绝对不能胆怯，必须要继续二次牵手，这次要更坚决握得更紧！并严肃而温柔地告诉她：“我是不会轻易放手的。”搞定收工。



情景三：圣诞之吻！

这是难度系数最大的，也是浪漫系数和成功系数最大的。以下是攻略透解：首先，圣诞夜女生跟你出去约会基本已经说明她愿意接受你了，这点要有信心。然后就是亲吻前的准备了。在圣诞夜，约会的地方往往都是人挤人，吃过晚餐以后，最好能走到大桥的脚下或者夜色优美的空地，这是第一步。第二步是二人位置，你们如果是并肩位置的话进入进入接吻模式是极其困难的，要根据地形改变二人的位置为面对面。此时就可以将话题转为感性内容了，比如小时候的伤心事啊，关于爱情的感悟啊等等都是很好的切入点。话题中途就可以看星星了，记住你看星星的时候保持不动并若有所思，对方必定也会好奇地抬起头——这就解除了她的下盘防守。用这个机会果断拥抱吧，要明白果断和用力不完全一样，果断是建立在绝对自信的基础上的。接下来不要得意，注意一下女孩的手臂位置，如果在你怀里时双臂是挡在胸前的，这说明还不到亲吻的火候。可以先把额头碰在一起，继续刚才的感性话题，慢慢拿起女孩的双手放在自己的脸颊或者将你们的十指紧扣。这个动作在女性看来是无尽温柔的，但实际的作用是把她的手臂从她的胸前拿开……这样的拥抱才是KISS模式下的拥抱。下面就是伸嘴啦，如果是有一些经验的人此时想必已经无需赘言了。如果是实在没有经验的初心者，这时稳妥起见要用一只手拖住女孩的后脑勺。侧头，伸嘴。搞定收工。

终极秘技

总会有一些情况，以上的情景都达不到，两个人的关系若即若离，让你捉摸不定。似乎很顺利，但是又找不到发展的东西，你们的关系处于尴尬状态。别急，这个时候就要用到终极秘技了！

任何事物都是在曲折中发展的，恋爱关系更是如此。如果双方之间没有发生矛盾或者突发事件的话，关系往往平淡如水，很难拉近。所以终极的秘技就是制造你们之间的矛盾和误会。比如“创造”一些第三者、价值观小冲突啦先制造你们的矛盾，然后在解决时就能拥有立场做出一些激进大胆的事，这也正是表明心意的好机会！此秘技过于特殊、只能点到而已。有慧根的人自然会渐渐悟到。

九兵卫

看到情景三，我大致猜到果然会是这样的展开，有点无语却也不意外。我想说，不是所有事情都只要结果的，提醒大家不要颠倒了主次。另外小孩子千万不要模仿，OVER。

铃

表白和牵手的部分就不说了，话说这个圣诞之吻，祝你遇上个下雨天……至于最后的终极秘技，我想说的是，好孩子千万不要尝试，因为此秘技的使用会造成无法解锁任何相关挑战、成就、奖杯，更可怕的是，它还会损坏存档，几率为随机，一旦中招，就无法回头了啊！

八重樱

走到这一步，从游戏的角度来说就是经历了千辛万苦终于来到大BOSS的面前了。只可惜我们的人生无法reset，不可能反复去挑战这一关卡，所以开战前自然要做好万全准备。如果此前你已经逐步削弱了BOSS的层层防御，那么搞定她应该不是什么难事。给自己多加几个BUFF，勇猛地向前冲吧！

奈落

前三条笑到无语凝噎。但博士的终极秘技确实相当高深，不过级别太高不适合小朋友修炼。阅读者切忌随意尝试。

注：本部分纯属娱乐，请理智对待。

单身人士治愈游戏



如果实在是没有恋人也没有目标的人士，请愉快地享受单身世界吧。对于单身的人来说游戏是圣诞节很好的慰问品，下面我们来看看哪些游戏适合单身的人在圣诞节玩。

寂寞的男人们一起寂寞地网战

使命召唤 黑色行动


战友间往往也充满基情……

圣诞节，XBLA和PSN的各种优惠都很受欢迎。不过这种时候上XBLA和PSN的不仅仅



只是来逛优惠产品的玩家，更多的，是在寂寞地联机中的玩家们。

并不是所有的男性玩家都有自己的另一半来伴随着度过白色的圣诞夜，更多的男人们都选择和自己的游戏机度过这个让人羡慕嫉妒恨的夜晚。

在这种寂寞的时刻，《使命召唤 黑色行动》的网战能够填满这份空虚，因为在圣诞夜里，进来网战的单身男人们都是寂寞的，会形成一种默契。大伙们都操起M16和敌人对轰，敌我双方都是圣诞节的单身分子，大家都寂寞地枪战。或者和战友们一起去屠杀丧尸，因为丧尸是不会寂寞的，寂寞的人去屠杀不寂寞的丧尸，多多少少掺杂着一些报复心理。而且屠杀丧尸的好处是杀完后不会有“输的人”，大家都是寂寞的胜利者，身后是寂寞的牺牲品——丧尸。

……再说下去总感觉越来越凄凉了，光是想象单身的男人们裹着毯子拿着手柄一边在心里默念着“啊哈哈我才不寂寞呢”一边寂寞地联机网战去屠杀丧尸，不知道为什么很让人想哭。

单身的圣诞节，男人们啊，你们寂寞地网战了吗?

与你再一次在圣诞相逢

维他命X Evolution Plus

相比起寂寞地网战的男人们，女性玩家们就平淡很多，她们不会选择联机网战和那些寂寞的男人们血拼，而是默默地打开PSP或积了些灰尘的PS2，默默地开始打乙女游戏……似乎也比那些寂寞网战的男人好不到哪去。

校园类女性向游戏里永远都不会错过圣诞节这个浪漫的时间点，和心仪的男生一起度过白色圣诞是每个女生的梦想，但是当实际的圣诞节到来时自己身旁只有游戏机陪伴着，多多少少有点悲凉的气息。





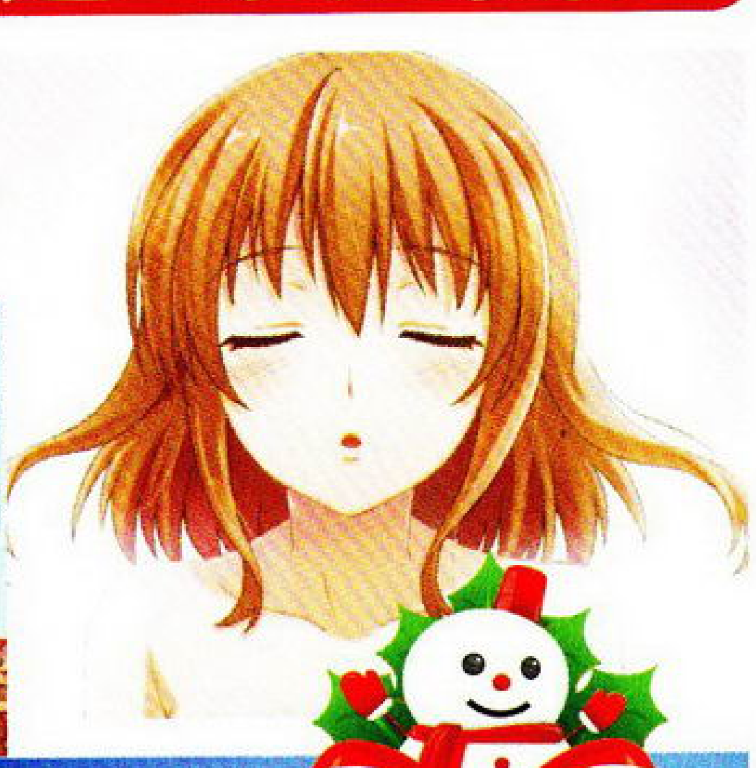
这种来自圣诞节的怨念，就得让游戏来填满。《维他命X》在系统和设定方面都和以往的乙女游戏有着很大的不同，新鲜感十足，而且声优阵容强大，各种欢乐的剧情和浪漫的圣诞节晚会对于躲在被子里玩游戏的女孩子来说是一个治愈良品，沉溺在温柔的声线里才是最幸福的礼物。

虽然说能在圣诞节和（游戏里的）养眼的美少年一起度过而且可以尽情享受甜言蜜语，虽然说这种待遇比起寂寞地网战的男人们好太多，但是众所周知女生玩这类游戏时如果碰到了腻得要死的甜言蜜语会非常激动，甚至激动到将PSP生生掰断（这是鲜活的例子），搞不好在圣诞节这种充满羡慕嫉妒恨的日子里会有三倍效果！所以各位女性，如果在圣诞节这种寂寞的日子里玩这种甜蜜的游戏，请注意你的PSP/手柄的安全！

我的新娘啊，还是二次元美！

我的新娘







在《Love Plus》掀起的国民女友的热潮下，Idea Factory也想趁势从中分一杯羹，于是就有了X360平台上更加露骨与直接的恋爱养成游戏——《我的新娘》。

当阿宅们已经不满足于与清纯羞涩的女友过永远的恋人生活，《我的新娘》可以成全你——再见了三次元，欢迎进入二次元的世界。在这里，短暂的校园生活只是你和女友（哦不，是配偶）相识的前戏，亲亲我我的婚后生活才是主菜。无需担心生活压力、也没有他人的偏见，“结婚”这等人生大事从未像这样轻松过。你可以尝尽新婚夫妻的甜蜜，却永远不用担心老婆会烦你。只要你愿意，你可以在任意一天去任意的地点约会，整个过程在一分钟内就可以完成。新娘不开心或者仅仅是玩家自己觉得不爽怎么办?只要在日历上选择一个日期，时光倒流神马的简直易如反掌。

更方便的还远远不止这些，在游戏里你会发现其实说到底，所谓的“新娘”不过是满足自己喜好的一个玩具罢了，你可以让她们在任意场合任意时段换上任意你想看到的服装，这还不够，你甚至连新娘的性格与声音都能随意改变。有多少存档，你就能拥有多少不同人格的娇妻！

唯我独尊的后宫王国，这世界上再也没什么比这更令人陶醉的事了！——不过终究，你最好也不要忘记一件事，拿着手柄盯着屏幕太久请眺望远处休息一下双眼哦！



LET'S 狩猎生活

文 雷电 & 九兵卫 & 洛克 统筹 雷电 美编 anubis

如今红得发紫的“《怪物猎人》系列”并非含着金汤匙出生的宝贝儿，它诞生之初绝非一帆风顺，甚至连“受到好评”都谈不上。而如今，“狩猎”已经不仅仅是一款游戏，它更是已经成为一种“生活”，是猎人们去真切生活的一种“生活”，因为从《怪物猎人 携带版 3rd》发售那一日起，多数玩家的生活中心就已经完全转向狩猎，将PSP时刻揣在冬天厚厚外套的兜里，无论走到哪里，都能随手掏出来和身边的朋友来上一盘。

昨天下午即将下班之际，和洛克一人带一只猫联机完成最后一局双龙任务，胜利音乐响起，回村倒计时一分钟开始，从座位上站起身，随手将开着的PSP放在大衣兜里，端起杯子去倒一杯热水。兜里传出两只猫猫的喵喵声，还有洛克趁我不操作而尽情蹂躏、击飞我的角色。她发出哎呦哎呦的叫声飞到空中，砰的一声落在地上。我想，我已经将狩猎生活带在了身上，那是我的化身，我的一部分。

我喝下一口热水，冬日的温暖。

掏出PSP收任务奖励素材，狩猎的收获。

时间杀手

如果问我哪款游戏玩得最快乐，我的回答应该是《超级马里奥兄弟》；如果问我哪款游戏玩得最投入，我的回答应该是《潜龙谍影4》；如果问我哪款游戏玩得最全神贯注，我的回答应该是《音乐方块》1分钟挑战模式；如果问我哪款游戏玩得最惊心动魄心肝颤抖，我的回答应该是PS2《波斯王子 时之沙》。如果问我哪款游戏玩得既快乐又投入、既全神贯注又惊心动魄，我的回答肯定是《怪物猎人》。

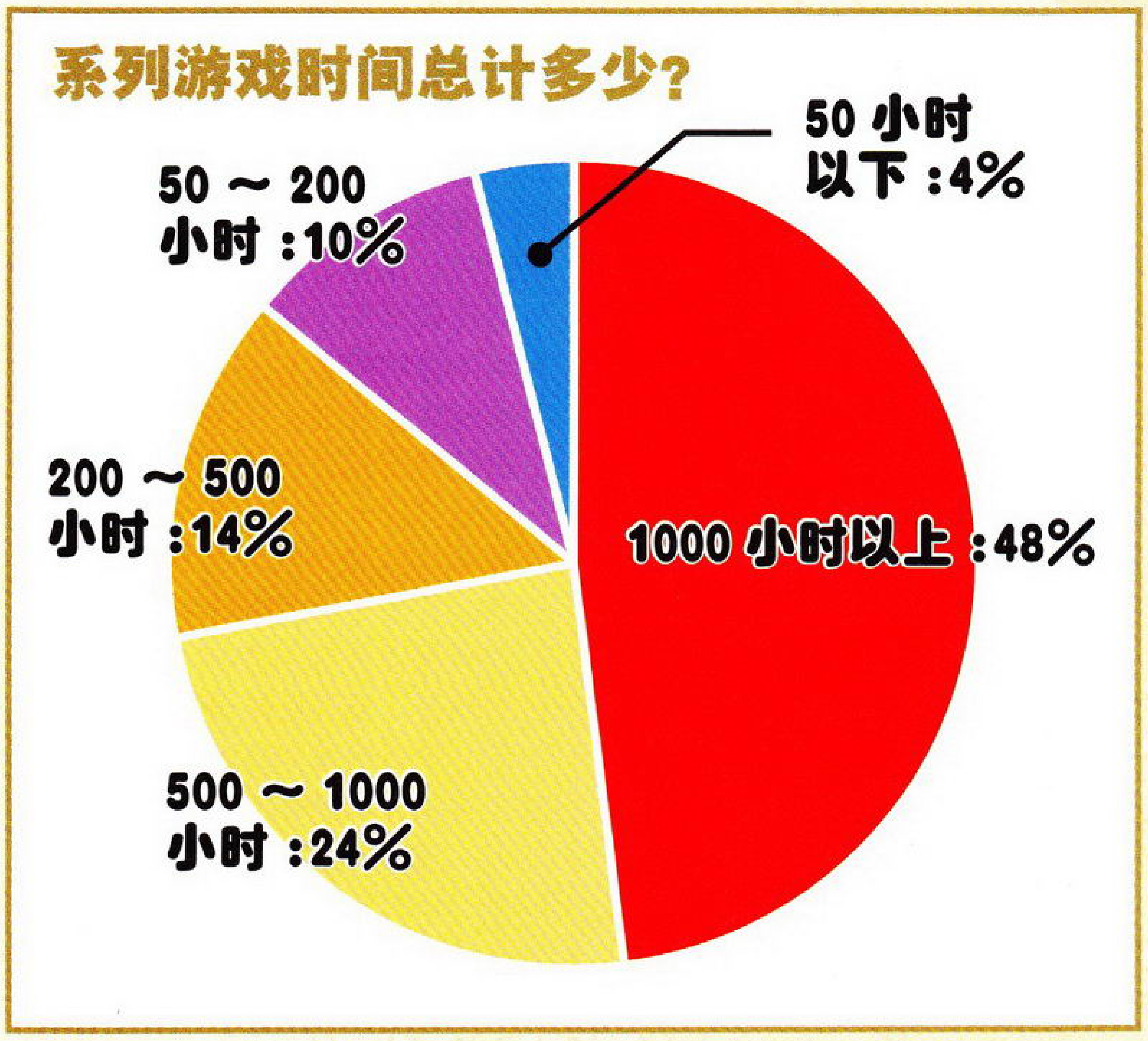
我并不认为《怪物猎人》是游戏历史上最伟大的作品，但是它给所有玩家一个深深沉迷其中的最好理由，其中有游戏本身的乐趣，有朋友之间交流的友情，有身心投入、时间积累后的依依不舍的感情，也有流行元素掺杂在其中的随风使舵跟随潮流之心情。将讨伐、收集和成长的精髓巧妙地融合在一起，各个环节的循序渐进之程度调节得完美无缺，壮美景观沿路铺开，让玩家切实地体验到一步步攀上台阶到达峰顶看到日出的旅程之壮阔，然后放眼望去是更广阔的天地，近乎无穷尽的收集要素在平衡丰满的核心系统、联机游戏的欢乐和踏实的手感的支撑下给人无限的动力，这和谐的游戏方式迅速侵袭每个玩懂《怪物猎人》的玩家，牢牢捕获。



© CAPCOM CO., LTD. 2004, 2009 ALL RIGHTS RESERVED.

猎人投票之游戏时间

在本期杂志的制作过程中，雷电在新浪微薄上发起了三次投票，分别对系列人气最高的怪物、猎人最喜爱的武器和系列游戏时间三方面进行了投票分析，在广大猎人“粉丝”的帮助下，投票结果相当不错，可以在一定程度上反映出国内整个猎人群体的趋势。



国内猎人玩家最早成型是在《MHP》之时，很多人都是从该作开始接触系列作品的，而《MHP2》更是大大扩展了玩家群，到《MHP3》，国内猎人群体已经达到相当大的规模，PSP超广的覆盖面是一方面，流行因素是一方面，玩家的口碑是《MH》如此成功的原因之一，当你周围的玩友都在捧着PSP联机狩猎之时，你不自觉地也会拿来尝试，如果你不玩，就有些脱节了，尤其是当家用机玩家在校园群体内相比运动派和PC党，仍旧属于小众这种状况，能够与同好走得更近的途径没有人会避开。花数十小时上手，游戏时间达到100小时为入门，达到200小时才能称为猎人，达到500小时将将可以算作经验者，而达到1000小时才敢称自己为熟手。收集装备和徽章都是耗时的事情，为达到目的联机游戏更是时间飞速积累的大项目，组队刷怪，你帮我，我帮你，共同成长，时间一晃就过去。很多猎人都是闲时便相聚，雷打不动，真正达到从清晨到日暮，再从日暮到清晨的境界。一旦你身陷其中，便轻易无法自拔，因为当你玩了200小时终于懂它时，它便会牢牢将你吸附在身边。

广泛撒网，从核心玩家到轻度玩家，众人皆玩，而一旦玩上，便沉迷其中，成为《MH》的核心FANS，这便是《MH》的魅力所在。一个从《MHP》开始游戏，甚至从系列之初的《MH》和《MHG》开始的玩家，每作游戏时间300小时起，于是1000小时轻松达成。

有将近一半的《MH》玩家达到1000小时以上，这个数字是让人兴奋的，很少有系列可以达到如此的程度，积累时间游戏越长，该玩家的核心向越重，他会努力发展周围的玩家加入到猎人群中，从而让自己也更方便地找到联机狩猎的猎友，以其为主要猎手的玩家群的凝聚力就会越强，吸引而来的玩家也会越来越多，就这样像金字塔一样层层发展。



十二班武器，十二种变化

十二种武器的系统并非一日成形，系列之初只有片手剑、大剑、长枪、锤和轻弩、重弩，《MHG》增加双刀，作为片手剑的衍生武器，《MH2》增加太刀（大剑衍生）、狩猎笛（锤衍生）、铳枪（长枪衍生）和弓（大体可算弩的衍生），《MH3》增加斩击斧。每作以家用机为基础制作的PSP“便携版”中，都以延续家用机为基础，进行细微调整。如今的十二种武器，近战仍旧占据绝对主动，不过远程武器虽然只有三种，但是众多的弹种和瓶种让每把远程武器的用法不尽相同，衍生出的装备搭配和战术也相当多变，当弩手作为辅助或主力输出时，往往会成为团队的核心。随着一代代的进化，近战武器多种类气槽和新攻击动作的加入让每把武器的连招大大扩充，特性和偏向也越来越鲜明，基本可以分为“蓄力和释放”型，“防御和反击”型，而进攻动作的快慢也让每种武器的节奏大不相同，每种武器针对不同特性的怪物又有着自己的一套方法，以快搏快，还是以静制动，抑或伺机而攻，一名优秀的猎人可以在狩猎中找到最适合自己的位置，把握整场战斗的节奏，而当所有怪物和自己使用武器的节奏都了然于胸时，游戏似乎变成一场回合制游戏，猎人与怪物之间的过招井井有条，你一招来，我一招去，尽显战斗的艺术感。

作为一名初接触《MH》的玩家，能在一段时间的适应后掌握一到两把武器就已经可以轻松应付整个游戏的所有怪物了，每次狩猎，扛上自己最顺手的家伙，连续数十数百战，这没有太多不妥，组队刷怪讲究效率，猫车是禁手，以最佳状态出场才好。单种武器收集的工程也会顺利进行，五种攻击属性每种一把少不了的，毒、麻痹各来一把辅助，高会心高斩味、低会心高攻击力各来一把，等等，这些不久便全都入库。这种玩法足够你玩上数百小时，各种怪物刷上几遍。


■大剑气势十足，代表着勇气。

然后你也许会发现前方有些渺茫，不自觉地问：“到头了吗?”

远远没有。

一名逐渐成熟的猎人会走出狭窄的武器选择范围，将视野放开，根据怪物的特性和团队的武器配置找准自己真正的位置。各种刚正面的强攻武器自然样样精通，长枪对炎戈龙，大锤对爆锤龙，大剑对飞龙，铳枪对凯龙(可惜这作去掉了凯龙)……而太刀、双剑、斩击斧这些高攻击频率高输出伤害的武器更是可以大大提高狩猎效率。辅助战斗方面，一个适时选择正确音色狩猎笛的猎人可以让四人团队的战斗力提升不止一个档次；计算精准的异常状态弩手会让怪物耐力在整场战斗中都毒了又麻、麻了又没劲儿；一把大锤可以在夺取怪物的同时让其彻底眩晕倒地任凭4人宰割。十二种武器，十二种玩法，4人配合，则产生近乎无穷的变化，而最终衍生出来的战术，都以完美虐待怪物为最高。

猎人投票之最高人气武器

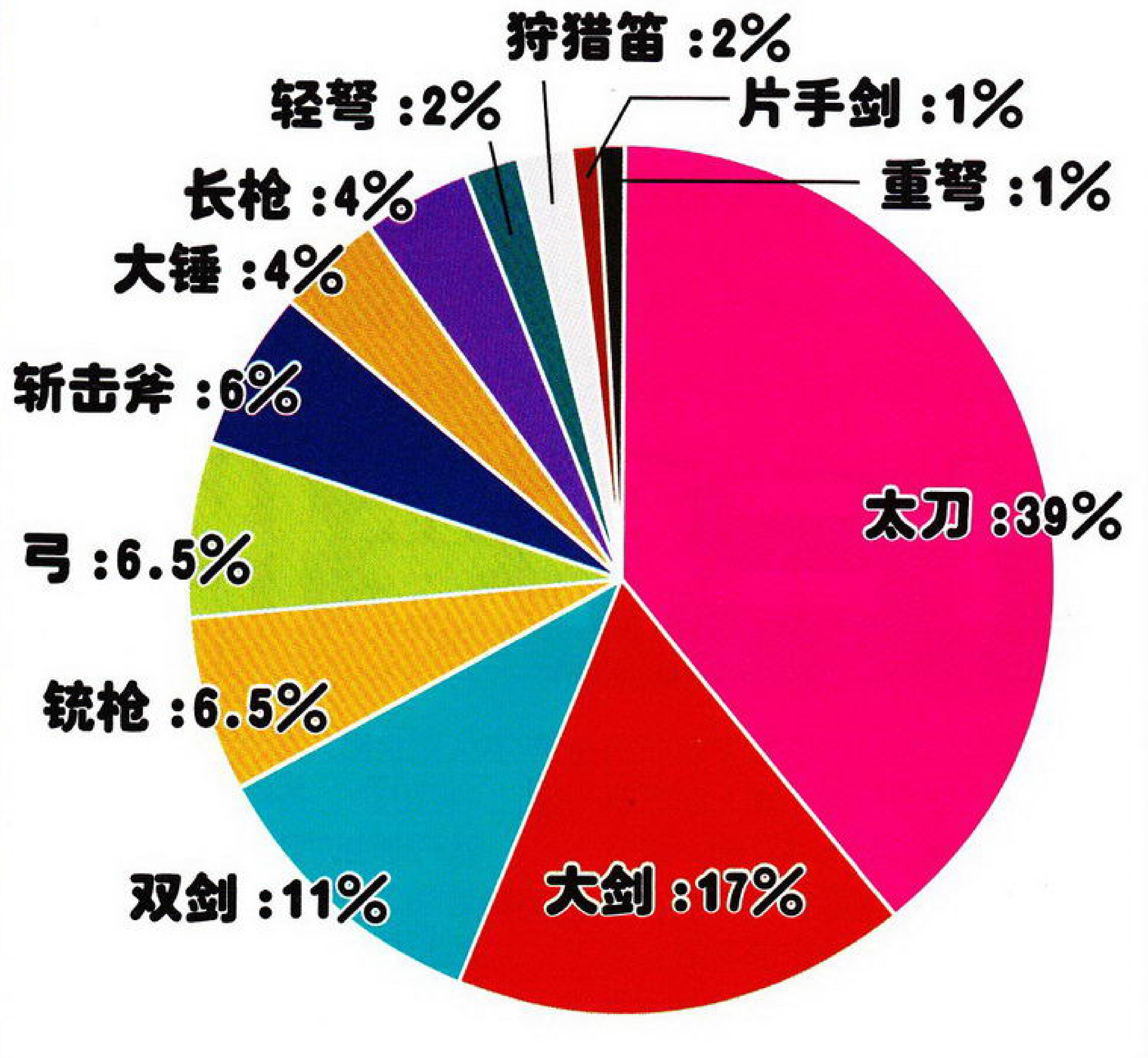
虽然是单选题，但是应该难不住大多数人。因为每种武器各不相同的特性，适合每个人的那种总是在心中鲜明突显。

也许你最爱的武器在你的使用频度图表中永远都是柱状图中最高的那个，它异军突起，如巴别塔一般……不过，当其中之一高耸入天之时，其他所有武器都远远小于它的5%使用频度时，你就该敲响警钟了！因为你是一个严重偏科的同学，虽然你是一个好同学，但是有时候也许你会成为团战中的薄弱点。当你拿着不合时宜的家伙奔上战场时，不对劲的属性和节奏让你严重脱离团队……比如挥着一把片手剑，却根本砍不进冻戈龙的身体，拎着大剑却永远打不到飞舞的银火龙，摆弄着太刀却因为雷狼龙跳来跳去而无法解放哪怕一段的气刃大回旋斩……

也许你最爱的武器并不是你使用次数最多的，或者只是众多出场数量高的武器之一，但那可能是因为团队需求、卡素材无高级装备、卡技能无合适套装等和种原因让你的最爱武器无法成为最常出镜的爱将，不过它在你心中的地位绝对是不可动摇的，每次你单独狩猎时，最先想到的永远是它，而挥舞它的时候，也是你最快乐的时光。

也许随着对游戏的了解和对自己性格的认识，你最爱的武器一直在变化，那也无妨，但是当下，看看你是哪一派吧！

系列人气最高武器!





■长枪对火龙，激烈碰撞。

太刀当仁不让地以遥遥领先的票数高居榜首。太刀党不论在哪个猎人群体中都是壮大的存在，他们灵活的跑位，疯狂的斩击，血腥的刀光无处不在，外形和招数都非常漂亮，操作简单易学，伤害输出和回避性能突出，攻击动作速度中等偏快，与之相比，大剑则显得过为笨重，而长枪显得太难走位，片手太没力道……尤其是当4名太刀党聚在一起时，配合闪光弹和陷阱，可谓人挡杀人佛挡杀佛，刀光剑影血刃怪物都在分分钟内就完成。总之，太刀党能讲出太刀优于其他武器的一万条优点，这超人气武器于《MH2》登场后，便成为各路玩家的新宠，在《MH3》中加入解放和左、右移动斩后更是让其暴力感倍增。

大剑作为系列最经典的武器之一，从系列之初便拥有极高的人气，大剑的魅力就在于其搏命的特性。斩速慢，出刀后移动也慢，命中灵活移动的怪物的难度相当大，斩击后被怪物反击的可能性最高，但是一旦命中，伤害非常可观，是所有武器中单击输出伤害平均值最高的武器。一直以来，在我的心中，这一个"搏"字是对《MH》的完美诠释，指在巨龙面前挥舞大剑，视死如归、以命相搏的觉悟。身材与怪物相比非常渺小的猎人双手持大剑，与巨龙四目直视蓄势待攻，这种刚正面的强硬态度是《MH》精神的完美体现，因为只有精神力强大的人才能在面对每个需要砍上数百、上千刀才会倒下的怪物时，义无反顾地上前。因为有大剑，他教给玩家的是勇气，世间最宝贵的精神之一。

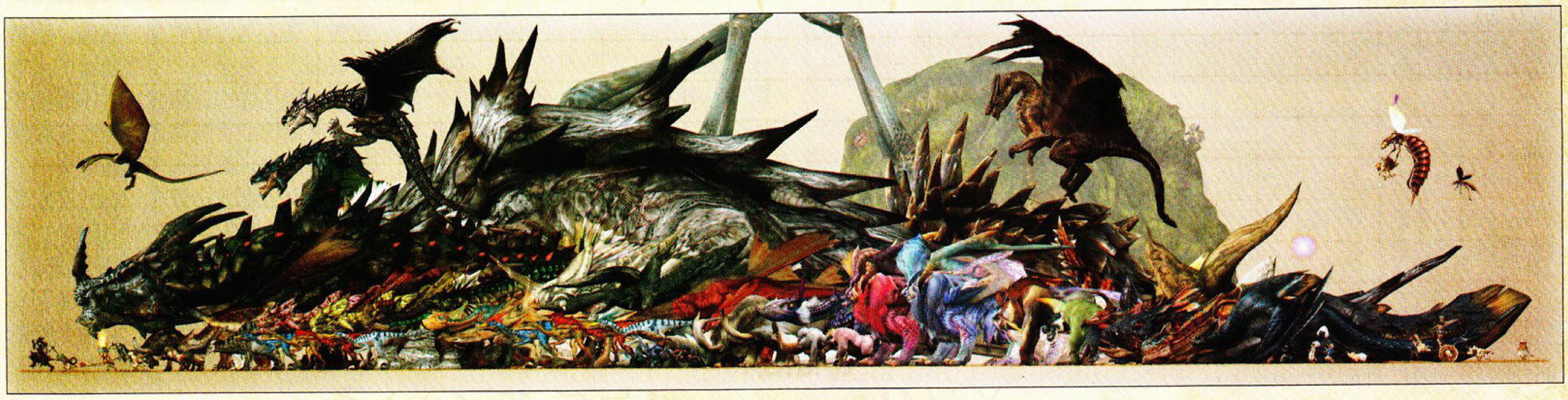
双剑位列第三名确实有些让人不解，因为实战中很难遇到经常使用双剑出战的猎人。不过也许正如前面所说的，为了避免猫车给团队带来的负面情绪，猎人会选择更稳妥的团战武器。另外的一个原因，也许是因为经历了取消掉双剑的《MH3》，本次《MHP3》中双剑回归之后还加入了更炫的鬼人回避和鬼人连斩，而人气大增。其实有个很有趣的现象，《MHP3》回归的四种武器，除了几乎是纯粹的辅助系武器狩猎笛之外，双剑、铳枪和弓顺次位居3、4、5名，虽然与超人气的太刀和大剑的票数无法相比，但是民意如此，《MH3》当时因删除武器而引起的抱怨声音仍然清晰如今日之声。

说到这里就不得不提拥有着"男人的浪漫"这样的称号的铳枪，它是长枪与大炮的整合体，能刺能砍能炮轰能防御，犹如战场上的坦克一般，连防带打，时而炮火光冲天，时而又刀刃亮眼，气势如虹，能快速转变的多变姿态充满魔力，一跨步、一刺、一炮轰，在刀光与火光之间，猎人英姿飒爽。新作加入普通炮蓄力发射、叩击和叩击后衍生的一齐发射，而且增加了龙击炮可以接在各种招式后使用的连招设定，让铳枪更加一体化，而此次变更也使其重炮轻枪的特色更加明显，不过浪漫之情非但不减，反而因为更丰富的炮击动作而更加激情四射。

其实从这个投票结果可以看出一些端倪，排名低的武器并非性能差，Capcom的游戏贵在平衡，所有武器都能独当一面。越少人支持的武器越难掌握，就像会武林绝学的人都是凤毛麟角，能掌握那些精怪的武器并且耍得游刃有余的毕竟是少数，重弩、轻弩、长枪、斩击斧都是典型的上级向武器，要求猎人有丰富的狩猎经验，前三者要求精确的定点打击，而斩击斧的排名接近铳枪和弓，但真正使得好的人并不是很多，大体是因为新武器的新鲜劲儿而获得支持，因为剑与斧形态的转变非常巧妙，对怪物特性的理解程度和装瓶量的把握都有极高的要求，胡乱砍杀虽然看似华丽，实际上在对阵强力怪物时输出甚微。狩猎笛和片手排名较低的原因显而易见，前者在大部分人眼中都是100%的辅助角色，后者如果不能完成快速攻防转换见缝插针不停进攻的话伤害输出实在太小，难以有效进攻的武器很难得到大众的青睐。

作为一路走来的猎人，我最爱的武器从最初的大剑转为铳枪，因为我前500小时都是背着大剑度过的，大剑较少的战术变化在漫长的狩猎过程中显出疲态，而变化自如的铳枪则越来越对自己的胃口。长枪对于自己则是特殊的存在，这种极上位的武器很难用好，虽然攻速较快，但是打击点不高而且判定范围非常小，加上出枪后移动速度慢如蜗牛，初上手的猎人很难用长枪戳中怪物，更别说针对怪物弱点进行专注攻击了，不过也正是因为长枪开始进攻后打点几乎相同，不像其他武器会随着攻击动作出现角色位移，一旦找准角度就能对怪物造成致命的连续打击，而《MH2》之前的作品中，上级猎人更是可以长枪锁头，打得怪物难以动弹。《MH3》取消铳枪后更是增加了自己对长枪的偏向，防反技能让长枪的进攻更加流畅，那种一气呵成持续不断地刺击，让怪物狼狈不堪。可是刺啊刺，反啊反，用久了也让人心生腻味……哈，这纯粹个人观点。其实自己《MHP3》中武器使用率仍旧是长枪高居榜首，铳枪紧随其后，大剑、斩击斧分列三、四，片手之所以高，完全是因为采集任务和清小怪任务都是带着片手去的，灵活嘛……

数十种怪物轮番上阵

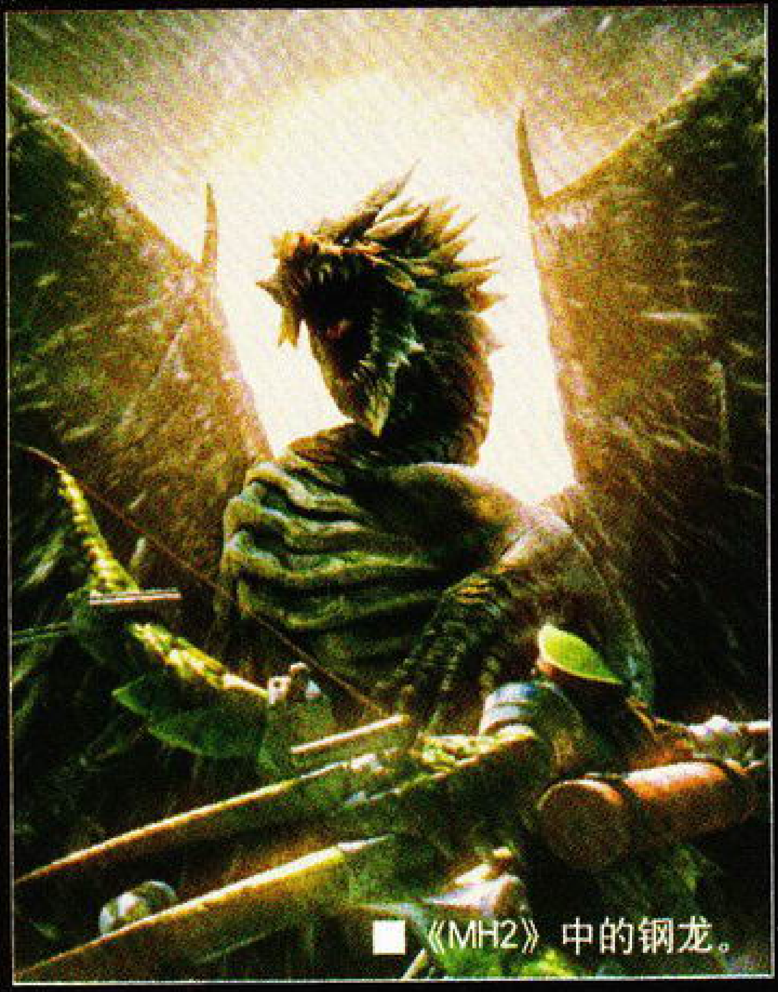


作为玩家的化身猎人和作为敌方的怪物是《怪物猎人》的两大主体，如果没有创意十足的精彩怪物们，猎人们哪有心情一次次不厌其烦地出征呢？

系列第一作就拥有二十余种大小怪物，系列代表怪物雄火龙刻画得极为生动，其实火龙和西方神话中的龙种已经极为接近，龙头、双翼、长尾、健爪，一身赤红，被尊称为“天空的王者”，气魄十足。对于初玩系列作品的玩家，火龙可能不会是第一个卡主你的怪物，但是当你到达讨伐火龙这个级别时，就算开始真正接触游戏的精华了，飞翔、甩尾、龙车、火球等攻击方式都非常有代表性，可谓集结了所有怪物中最常用的攻击技巧，这些标志性的动作是猎人的必修课，尽数掌握并找到应对方式，会让你在对付其他怪物时有很好的心理准备，在某种层面上可以说火龙是猎人的教官，而强力火属性装备对火龙逆鳞、红玉这样的稀有素材的需求又让玩家更愿意一次次面对翱翔于天空的火龙。而后在《MH2》和其后的掌机作品中，火龙的地位被削弱，能力也似乎有所下降，目的应该是为了更平易近人，让更多初上手玩家不必经历更大的挫折感便可击败这代表性的怪物，从而让他们更容易得到成就感，而爱上这个系列。当然也有可能只是因为与初代相比没有太多变化，而玩家又已经在数十上百次的对阵中在这个优秀的教官的指导下已经训练有素，那些见过千百次的甩尾、飞空、火球，从火龙强力的攻击手段变成了猎人的进攻机会。不过在《MH3》中火龙被大大加强，更多的滞空时间，更丰富的空中攻击，更灵活的飞跃，空中王者重现当年威武，雌火龙的空中翻滚也更加连贯，连续出招让猎人措不及防，吐火爆炎效果范围大。《MHP3》中，这对夫妻又得到进一步加强，而其稀少种金银火龙更是得到了巨大的改变——头部弹刀！虽然金银的肉质最弱点并不在头部，但是连白斩都弹刀的头部对于猎人来说是相当致命的特性，因为在火球、龙车转身等动作后，玩家最容易攻击到的部位就是头部，一旦弹刀，被火龙抓住机会那就是死路一条。

《MH2》的代表是三系古龙的加入，凤翔龙、炎王龙和霞龙形成一个闭合的环路。用风和冰的凤翔龙又称钢龙，身体拥有金属一般的质感，在雪山之巅褪去锈迹斑斑的外壳，圣洁的白色躯体在自我的挣扎之后挣脱陈旧的“自己”的束缚，伸展双翼仰天长啸，渐渐变为金属的灰白，充满力量和坚实之感，这蜕变让人记忆犹新。不过古龙血太厚，限定时间内达到足够伤害古龙撤退，猎人下次接着对战这头伤血的古龙，这样的设定虽然尽显古龙的强劲，但是战线拉得太长，猎人的投入和支出有些不成正比，往往数轮激斗后主要素材一无所获，虽然特征十足个性鲜明，但在系列新作中没了它们的身影，王者气概的炎王、炎妃龙和其漂亮套装无法在新作中得见让人心生遗憾。

《MHP2》的主题怪物轰龙是掌机版特有的主角，同样是雪山龙种，轰龙的性格更加残暴嚣张，它将怪物的标志性动作龙车和甩尾发挥到极致，不顾一切的长距离冲撞近乎疯狂，而其暴怒后，血管爆红，动作速度之快让人应接不暇，龙车带拐弯，两次折线的追尾式龙车是所有猎人的噩梦，而作为第一个龙吼带生命伤害的家伙，轰龙伸直脖颈、张开大嘴发出的肆虐叫声不知震飞过多少近身缠斗的猎人。而《MHP3》中，轰龙亚种黑轰龙的出现让人又一次热血膨胀。身处火山地带的黑轰龙被人称为“黑虎”，霸道而简短的昵称中，一个虎字尽显威风，招牌动作 360 度旋转和大跨步“逛街”后接一声大吼，疯狂劲头更足！



■《MH2》中的钢龙。



■漂亮的同人画，火龙与猎人之间的较量。



■威猛的雪山轰龙。



■潜伏在树海之中的迅龙，机敏而危险。

《MHP2G》的主题怪物迅龙在外型上与轰龙有些相似，但是一改疯狂作风，表现出怪物机敏的一面，静静地隐藏在密林深处，悄无声息地对猎物展开猛烈进攻，锋利的双爪和巨大有力又像橡皮筋一样可以伸长的尾巴都是其进攻的利器，超强的弹跳力配上刃翼的滑翔能力让其可以作出连续的跳扑。愤怒后双眼放出红色的光芒，在暗夜中异常显眼，身体快速移动拉出晃动的红色眼线，气势咄咄逼人。不过跳扑远远没有轰龙的龙车来的威猛，倒是反身尾巴砸地的一招力道很足，防御力不足的猎人会被其一击必杀。《MHP3》中加入的迅龙亚种绿迅



龙动作更加迅速，跳扑和尾部拍击的连续次数都得以增加，对于新手猎人是不小的挑战，不过老猎人在识破其攻击的轨迹之后则危险系数大大下降，实力降到中等级别。

《MH3》的主题怪物海龙在系列中占据着非常独特的地位，因为《MH3》中首次加入水中战斗，自然要以一只水中龙种为主题，于是这只漂亮的海龙就成为了主角。其形态相当接近中国古代传说中的“龙”，蛇一样的修长身体成线条形，不过粗壮的四肢和中国的“龙”稍有偏差，长度也还不足够。海龙是电属性，而在水这种强导电质中放电的“阴险”手段相当难缠。海龙的肉感很强，借助相比PS2机能有明显提升的Wii主机的性能，表现出足够的体积感，刀剑砍上去非常过瘾。不过海龙上岸之后就成了一只无毒的大蛇，任凭猎人宰割。

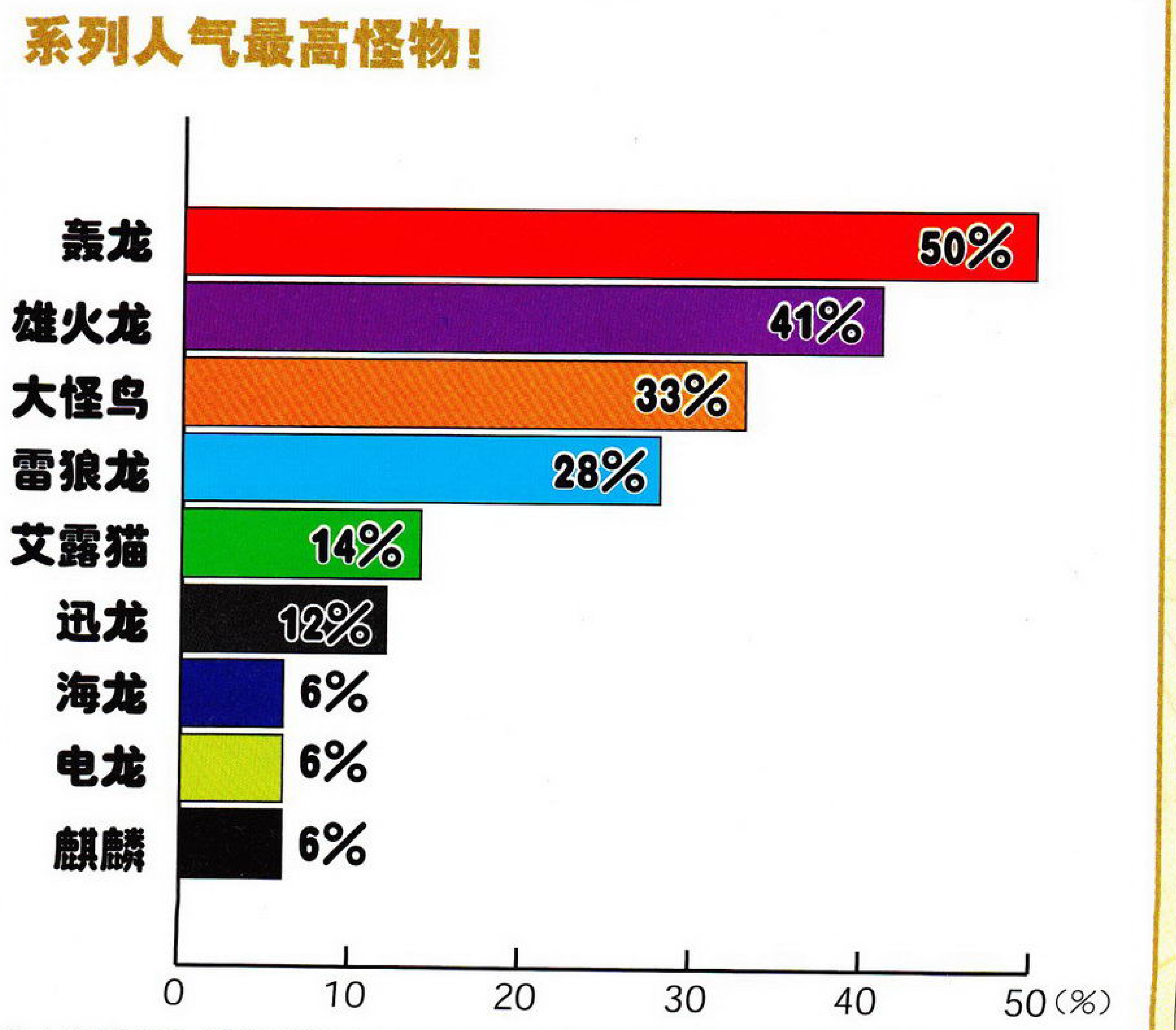
《MHP3》并未如《MH3》一样加入水战，所以海龙这样只能在水中大发神威的怪物便无法存在于新作的世界中，倒是水兽这样的低等货色得已保留，成为任猎人爽快痛揍的可怜虫，不过毒水兽还是挺猛的，招招带毒的特性很是麻烦。取代海龙位置的是同样电属性的雷狼龙，作为系列中惟一的一只牙龙种怪物，不管是造型还是招数都设计得相当精彩，开场CG中高建模的雷狼龙在夜色中全身带电袭来，狂暴的造型让人印象深刻，而实际游戏中，“雷狼龙会武术”这个提议想必大家都会同意，神掌、奇拳、气功波、旋转攻击，蓄电完成之后更是如超级赛亚人一般实力大增。（当然还是不如金狮子更像赛亚人……）

各作中主题怪物的代表性和变化历史有目共睹，就像猎人的武器谱被一再拓宽，进攻套路被一再延展一样，怪物也在不停地进化，新种类的怪物在主题怪的带领下层出不穷，不同的物种有着不同的特色，而怪物的特殊属性攻击也从最初的毒、麻痹等基本的直接伤害，衍生出让猎人的各种特性和属性耐性下降的效果。如今，水、火、雷、冰并不仅仅会对猎人的生命值造成伤害，被这些属性攻击命中的话会产生各种状态异常，耐力消耗更快、耐力恢复更慢、生命持续下降、更容易眩晕，怪物有了这些“阴险”的招数，变得更加生猛，而猎人在各种特殊状态下如何应对战局也是非常有趣的环节。

其实如果稍作思考，每作中怪物的配置也是相当有讲究的，最简单的道理就是——五大属性的分类怪物种类要趋近平衡。不同属性的怪物打造不同属性的武器和护甲，水火雷冰之间的属性循环相克是游戏玩家见多不怪的设定，以A的装备克制B，B克制C，C克制D，D又克制A，如此循环拉成一个环，猎人的旅程就这样一圈圈向上攀，以一种怪物为踏板，逐层向上。《MHP3》中的主题怪物的属性设定相当讲究，雷属性武器有雷狼龙、彩鸟亚种和电怪龙三种，后两者较弱，前者是主力，而游戏的多种强力上级怪物都是弱雷的，以历经千辛万苦刷出的雷狼龙武器对阵高级怪物，面对村长最后一个毕业任务——上位级别恐暴龙、轰龙、迅龙三龙连续大狩猎（后两个还是同时出现），雷狼龙武器当属首选，王道尽显无疑。而经过上百小时的游戏时间以及和其他猎友的交流之后发现，雷狼龙的碧玉又偏偏是各种稀有素材中最难出的，我刷了50只雷狼龙，目前仍旧只有碧玉一颗，送给了雷狼龙长枪，也正是这杆长枪陪我过了村毕业任务，经过100小时的积累，机关算尽，耗时将近40分钟的惊心动魄的大战之后，最后的那只迅龙最终倒在我的枪下时，雷狼龙长枪的碧绿甚是好看……我几乎都忘记自己色彩偏好中对那种翠绿的一种本能的抵触情绪了（笑）。

猎人投票之系列人气最高怪物

从系列作品中选出最喜欢的一种怪物应该是件相当困难的事情，所以这个投票区别于前两个的单选，改为最多可选三项。即使是这样，在我自己做选择时还是要舍去麒麟、炎王龙等同样非常喜爱的怪物。而因为怪物种类过多，很多并未进入有名额限制的候选名单，水龙、铠龙、炎妃龙等怪物，不过这些也毕竟是小众向偶像，大头都在列表里。经过票选，轰龙当仁不让成为冠军。“嗷～嗷～嗷～”（我帮你吼一声吧！）



注：每人限投3票，所以比例总和大于100%。50%得票的轰龙意味着有50%的猎人最爱的前3种怪物中，轰龙占了一席之位。

其余怪物均不足票数的3%，大多都是1%到2%的比例，因种类过多，不一一罗列。比较悲惨的是候选名单中的爆槌龙得了0票，雷电本以为这长相猥琐狡猾，下巴像秤砣的暴力分子也许会成为某些同学的最爱呢！（旁语：你当时应该是脑子别住筋儿了……）

轰龙战胜雄火龙登顶其实对雷电来说是个小小的意外结果，但仔细分析原因便也不难理解。对于“携带版”系列作品为主要战场的国内猎人来说，轰龙是最普及的《MHP2》的代表怪物，而《MHP》之后的便携版作品，火龙甚至都没有作为关键任务存在。很多猎人的第一次猫车，应该都是在做雪山初级任务时，轰龙乱入送的大礼，这毕生经历中的第一次，一定值得纪念，而那之后真正挑战轰龙时它霸道的招数也确实让人难忘，而且集会关键任务双轰龙更是很多人的噩梦，也正是从那是起，太刀党开始崛起，因为对付双轰最好的武器就是雷属性太刀“鬼斩破”，金属的细长刀身符合猎人的审美观。论实力来讲，轰龙仍旧是最难缠的怪物，黄色的虎纹花斑也甚是抢眼。论套装，轰龙套拥有高速使用道具的效果，很多初上手的猎人都喜欢这项技能，因为在与怪物紧张



激烈的高节奏战斗中，找寻吃药所需的较长的安全时间是系列的一大难点，轰龙套帮了大忙。不过速食技能对新猎人来说不是一个非常好的榜样，过于以来速食，一旦换作其他套装，就几乎无法完成嗑药动作，这种依赖性相当可怕，习惯是自己最大的敌人。

第三的宝座可并不是大怪鸟羊库库以其强大的战斗实力赢来的，因为大怪鸟是名副其实的“萌王”！其实对于最初的猎人，野猪王和大怪鸟都有可能成为猎人的第一道门槛，野猪王的冲撞教会玩家如何躲龙车，大怪鸟的旋转甩尾让猎人明白不能贪刀，因为当大怪鸟原地站定猎人上前猛砍之时，猎人有80%的可能会被一尾巴抽飞，对于当时一身烂装的猎人那是相当疼的。而学会对付两段转向甩尾的怪物常用攻击招数之后，大怪鸟便立刻成为了病“鸟”，任何人都可以将之蹂躏得死去活来，羊库库伸直脖子，双翼展开，高声嚎叫的样子可爱至极，被小爆弹炸一下或者一个音爆弹过去都会因为灵敏的听力而受到惊吓加声音震荡而陷入暂时的“脑部缺氧状态”（雷电自创症状名），仰着下巴晃悠的样子萌翻了不少人。因此大怪鸟成为几乎所有猎人试新武器的目标，当然每次新武器造好之后出征“爱戴”（虐待）大怪鸟之时，都不忘带上几个小爆弹取取乐。可惜大怪鸟瘦削的外形与《MH3》开始、《MHP3》延续的狂野兽性怪物外形倾向有些不符，加上攻击动作更丰富的彩鸟的出现，没有出现在新作中，但是作为大怪鸟的忠实拥护者，在此替那33%投票选大怪鸟的同好们喊一声：“卡普空！把我们可爱的羊库库还回来！”

雷狼龙作为最新作的主题怪物，投票之时还并未向所有猎人展现上位双狼的实力，就已经获得如此的认可，能够获得29%的投票相当不错，这与其精彩的设定密不可分。期待《MHP3G》（如果有的话）中雷狼龙的进化吧！当然，亚种应该也不会少，不过名字中已经有个雷字，凭借雷电的智力水平，实在猜不出Capcom会做出一个什么样的亚种，赤红狼龙？青狼龙？还是黑雷狼龙？雷狼龙很好，你们不要黑它……另外，牙龙和这个尚未展开的新物种，在系列未来的道路上一定会越发威武。



收集与挑战 精神力与经验的考验



动辄数百种的武器和护甲，每种怪物几乎都有两套对应的装备（一套剑士装、一套射手装），有一整套武器（每一种武器一把），就像之前说的，他们代表着该属性中重要的一环，每一种怪物都是不可替代的，而且最高级的装备还需要中低级怪物的稀有素材作为补充素材才能打造出来，循序渐进地收集，从每一颗矿石、每一只虫子到每一个怪物的普通鳞片，“书到用时方恨少”的情况想必每个猎人都遇到过，如果在平时你不是一个善于积累的玩家，那么在你真正想展开收集装备的工程时，会发现举步维艰，最低级的铁矿石也许都会要了你的命，因为你自家农场的矿点已经升到高级，炸出来的最差都是绿色的辉水晶。走上收集之路，你会开始感觉到牵一发而动全身的连锁反映，比如《MHP3》中，当你想要刷银火龙作一套带“痛击”技能的银火龙套装时，你会需要雷属性武器→你去刷雷狼龙做雷武器，发现需要冰属性武器→你需要刷冰牙龙做冰武器，发现你需要火属性武器→你去刷火龙做火属性武器，发现银火龙就是火龙。这是一个很有趣的怪圈，你必须在一方面妥协，比如用白兔兽的较差冰属性武器对战雷狼龙，或者准备一把万能的无属性顺手武器，牺牲一些效率。你总之要找到一个突破口，干脆选中一只自己最中意的怪物杀下去，而结果往往会与最初设想的大相径庭，比如当你刷着刷着发现自己在打刚才那一串的最后一环雄火龙后，可以做的雄火龙套装也有痛击，只不过随带的高磨技能不如银火的业务来得爽，但是将就将就也许就妥协了。然后你穿着雄火龙套装用痛击一路反相打上去，又打到了原先最初预想的银火龙套装所需的素材，可是你已经不需要痛击套装了，于是你做了银色战车之类的银火龙素材制作的龙属性武器，开始了一串新的探索。这种顺藤摸瓜，却在摸了一段时间之后发现摸出来的是金豆子的情况总有发生，而猎人的心态在这其中的变化却很有趣，因为有时候一个玉、一个逆鳞就会卡得猎人心慌气短，不寻找妥协之路如何是好？

当然，妥协是无法成为真正的猎人的。迎难而上，以实力争胜负才是猎人精神的体现。道具流很好，几个道具流高手碰到一起，会让怪物痛不欲生。但是当你遇到那些刚正面的技术型猎人，和他们组队时你会发现自己的技巧那么无力，你所会的一切都是建立在强大的输出、大量的金钱消耗和初级合成素材的积累之上，当你的光虫、雷光虫数量降到10个以下时，你会捉襟见肘。

有时候你会开始质疑自己狩猎下去的动力，看着自己的怪物讨伐列表的每一个怪物一个个都拥有大小金冠吗？而将12班兵器的全部最高级武器都收集全似乎是不可能完成的任务，从《MHP3》看，单那一套雷狼龙武器所需的十余个碧玉就会耗掉你数十小时，漫长的旅程开始变得单调，于是你开始使强迫自己在最短的时间内干掉怪物；吃最少数量的药品，即使带了，也在已经见底的血条下面挥舞着双剑，甚至脱下自己的装备，或者开火战斗；坚决不使用闪光弹、陷阱之类的道具，坚决走“战棋”路线，讲究与怪物“公平”战斗；坚持一个人走进集会，单挑一个个上位怪物，还加上上面的一些限制；开始使用自己不那么擅长的武器，或者之前觉得某种武器很难战胜某种怪物，而偏偏以弱碰强，寻找新的突破。总之，在收集的过程中，猎人变着方法寻找狩猎的乐趣，也许能算上极限挑战，也许只是自娱自乐的小花招，不过在面对一个要花上数百上千小时的游戏，怎么自娱自乐都不算过分，因为在欢乐的联机时光之外，一个人的训练所、一个人的集会、一个人的狩猎，一个人与怪物独处的美好时光，也总是值得留念，那欢乐、喧哗的多人狩猎之外的静悄悄时光，是自己技术慢慢增长的攀岩运动，就像新作中农场矿点旁边攀岩训练的猫猫，摇摇晃晃攀到三人高、九猫高的上方峭壁，接着一个前空翻，打了1440度的跟斗后稳稳站在地面上。

而关于联机狩猎的乐趣，就请继续看下文，听听九兵卫和洛克的想法吧！



“怪物”与“猎人”

文：九兵卫

怪物与狩猎本能

没接触过《MH》的人第一眼瞥见游戏中的怪物多半会惊呼“这不就是恐龙嘛？”。没错，系列初代诞生时Capcom正是以此为方向进行设定，歪打正着获得意想不到的成功后，这一传统也就一直被继承了下来。在《怪物猎人》的世界中，既没有科幻的怪物和武器，也没有不可思议的魔法或者超能力，有的只是恶劣残酷的自然环境与生态，以及一群勇敢且安乐地生活着的淳朴村民；没有纠缠的恩怨，也没有正义与邪恶，有的只是出于原始本能的狩猎与被狩猎的关系。纯粹的狩猎体验得以让“MH”成为独树一帜的文化，这是凌驾于游戏本身乐趣的魅力，受此感染的玩家越来越多，“MH”所影响的人群就越来越广，于是就自然变成了社会现象。

在《MHP3》的片尾动画中，踩着木桶派送包裹的“喵次郎”，带领所有玩家走回系列前作的一个个村庄，每个熟悉的场景都被串联在一起，曾经那些令人怀念的怪物也依然生龙活虎，惟有猎人们的脚步在不断前进，或许这就是我们的狩猎本能吧。

从游戏性看猎人联机的学问

几乎所有的联机游戏中，能吸引玩家的动力无外乎两种——竞技或是协作。《怪物猎人》自然属于后者，虽然游戏的模式同样是从最初的团队“杀怪”到后期的多人“刷怪”拿素材，但“MH”和大多数网游的区别在于，这是一款打法多样的动作游戏，并且玩家大都以面联为主。下面笔者就从游戏性角度浅谈有关联机的两个学问。

4人联机：老卡之所以从系列之初就将本作的多人游戏设定为四人联机并非机能限制，而是出于游戏平衡性的考虑。当然，4人以上同时联机的《怪物猎人》倒也不是绝对没有可能出现，只是那时候的《怪物猎人》早已不是现在的《怪物猎人》。（PS：越来越剑走偏锋的《MHF》里倒是有多人团战大蛇的特殊战斗，那个不在讨论之列。）



多人游戏的难度：首先，多人狩猎时的攻击输出高，这是显而易见的，同样时间内能给怪物造成数倍于单人的伤害；其次是更容易打断怪物的攻击，单位时间内承受的打击次数变多，怪物的攻击更容易被中断、更容易倒地或者眩晕；最后也是最重要的一点，四个目标大大分散了怪物的攻击精力，猎人没有被连续攻击的压迫，则可以从防御中腾出更多的精力用于攻击，狩猎的效率也就自然变高。

总而言之，单人游戏时的《怪物猎人》是一款不折不扣的硬派动作游戏，击败凶神恶煞的BOSS是玩家最大的目标；而联机游戏时的《怪物猎人》则有点像MMORPG，刷素材与清任务才是最终的王道。这两者互不排斥、相辅相成，正是游戏获得成功的秘诀所在。

众人齐心，其利断金
——论MH多人模式

文：洛克

如果你是一个从未接触过《怪物猎人》的玩家，那么你肯定无法理解，为何有如此多的人会不厌其烦地在该系列上花费几百甚至上千小时。不过，当你去询问那些猎人原因时，我敢保证，你得到的答案中有绝大部分是“联机模式十分有趣”。其实，《怪物猎人》不只是一款动作游戏这么简单。更多玩家把它当成一个和其他玩家互相交流的平台，在游戏过程中，你能认识新的玩家，组成固定的小队共同狩猎，与同伴分享胜利的喜悦，这都是其他游戏所无法带来的体验。

独乐乐不如众乐乐

一名刚来到科科特村的新手猎人向村长虚心请教：“尊敬的英雄，请问我该如何才能成为一名优秀的猎人？”正在闭目养神的村长揉了揉眼，抬起头从嘴里挤出一个字：“刷！”听闻这个诀窍后，新手猎人兴冲冲地跑出村庄，开始他漫长的刷怪之旅。几年过去了，无论是被严寒包围的雪山，还是酷热的沙漠，都有他留下的足迹。昔日的新手猎人如今已成为身披神装的英雄，可每当他完成任务时，都感到一阵空虚，当他再次向村长讨教时，村长吐出两字“组队”，当听到这个词语时你就会不禁想到，我不是一直有猫猫陪伴吗？我不是不只一个人吗？但是你却忽略了一点，陪在你身边的毕竟不是和你一样的人，不能成为你忠实的队友。所以，这就是你空虚的原因，也是村长所说“组队”二字真正的意义所在！

不知是否因为身边没有相同爱好的玩家而苦恼？随着各大主机的发展，供玩家进行联机游戏的网络平台也如雨后春笋般涌现出来。现在比较常用的有“前线对战平台”和“盟区”等（虽然PSN支持联机，但国内同时拥有PS3和PSP的玩家在少数），玩家只要花费少量的资金购买一张专门用来联机的无线网卡就能享受到组队狩猎的乐趣（至于如何连接平台联机，网上都有大量相关教程，这里就不再赘述），虽然网联在沟通方面远不及面联方便，但还是吸引大批猎人竞相前往，与散布在全国各地的猎友们共同奋斗。当然，为了能够在联机中分享队友的那一片笑声与欢乐，也为了在杀怪过程中可以更好的配合，所以，只要有条件，更提倡的还是面联。



与队友一起攻克难关

如果你是一名网络新手，那么野组将是你最好的选择，和不认识的玩家组队狩猎，在初期阶段可能会因为各自的打法差异或经验不足而产生一些小摩擦，在抱怨队友之前，先看看问题是否出在自己身上，相信在任务开始后队友们都忙着和怪物苦战时，他却独自一人跑到某个偏僻角落挖矿，怪物逃跑时不去追怪物而在原地烤肉，甚至在战斗中使用弩的扩散弹、大剑的挑空斩、弓的曲射、铳的炮击频频干扰队友的玩家，在哪都不受欢迎。如果你属于这种“地雷”队友，那么在声名远扬之前请尽快改掉这些不良毛病；如果你的队友属于这种人，那么建议你和其他队友立刻闪

人。因为这样的队友有时还不如一只性格是“聪明”的猫，这类猫在主人受到猛攻时会不停使用吸引怪物注意的技能，而这种队友却起不到任何作用，惟一能做的就是分享你们辛苦得来的胜利果实，不得不说这是很“无耻”的！

当你和队友形成一定默契，并对团队作战积累大量经验以后你就会发现以前棘手的怪物现在可以轻松虐杀。这就意味着成长，意味着强大，意味着你的水平已经到达了一个新的高度。此时不管是和昔日的队友继续奋战还是独自去带新人都会有和以往不同的感觉，对！这就是一位英雄诞生之后的喜悦，从此之后我们可以对新人进行战术指导，可以和老玩家继续协同作战，不管是强大的古龙还是棘手的飞龙都不会成为我们前进的绊脚石，因为我们不是一个人在战斗。当队友被风压或者龙吼限制行动的时候，拉他一把有可能就能将其从死亡的深渊救出，而这些并不只是靠着某些技能来实现的，最重要的就是团队作战中获得的经验和长期刷怪对怪物的了解。相信如果你总是能作为这样雪中送炭的身份出现的话，队友也会记住你，也会更愿意与你协同作战，你也可以体会到与杀怪胜利不同的感受！

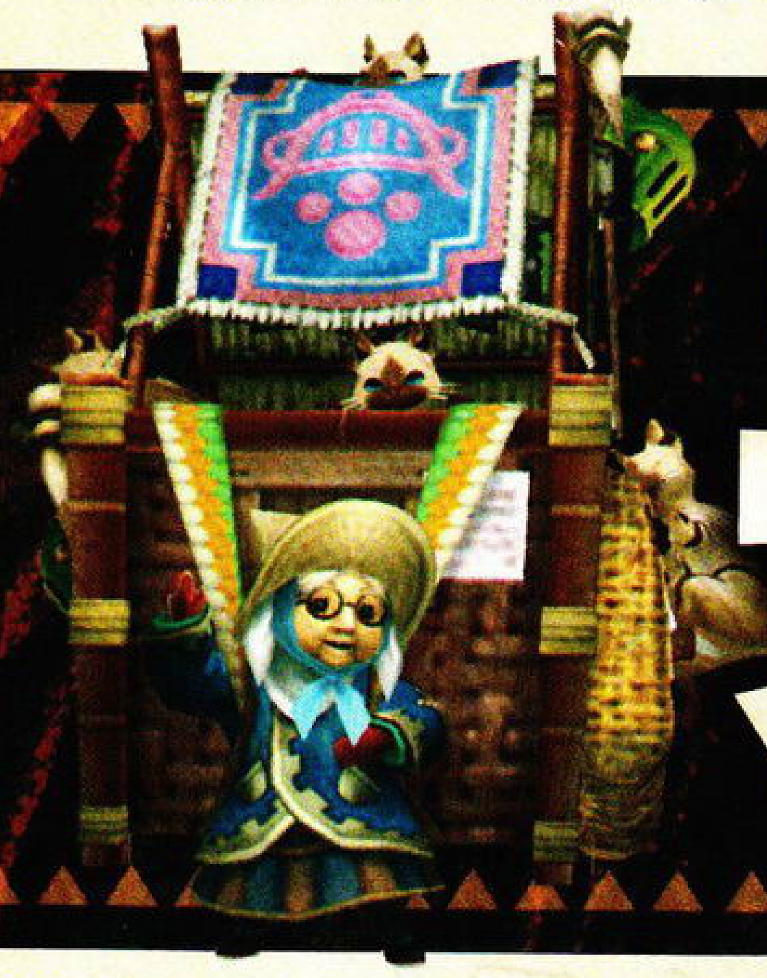
“1分钟”的乐趣

说到这里很多人都要问“1分钟？”这个1分钟是什么呢？答案就是“讨伐/狩猎任务完成回村之前的时间”。这个时间对于感情较好的朋友一起组队时一定存在着不同寻常的意义，一场限时1分钟的PK赛就这样开始了，像大锤、大剑、弩等这类可以击飞队友的武器持有者就会开始疯狂“屠戮”，而没有这类武器的玩家就要考虑如何防御以及回避了，不过比如大剑这样的挑空斩如果运用时机准确的话可以形成无限连击的，抓住队友起身一瞬间让其体验空中飞人的感觉，想必这样队友也是有苦难言的。当然这一切都是一群熟识的玩家在一起自娱自乐而已，感情不好可不要贸然“PK”哦！

奇闻异事新鲜事

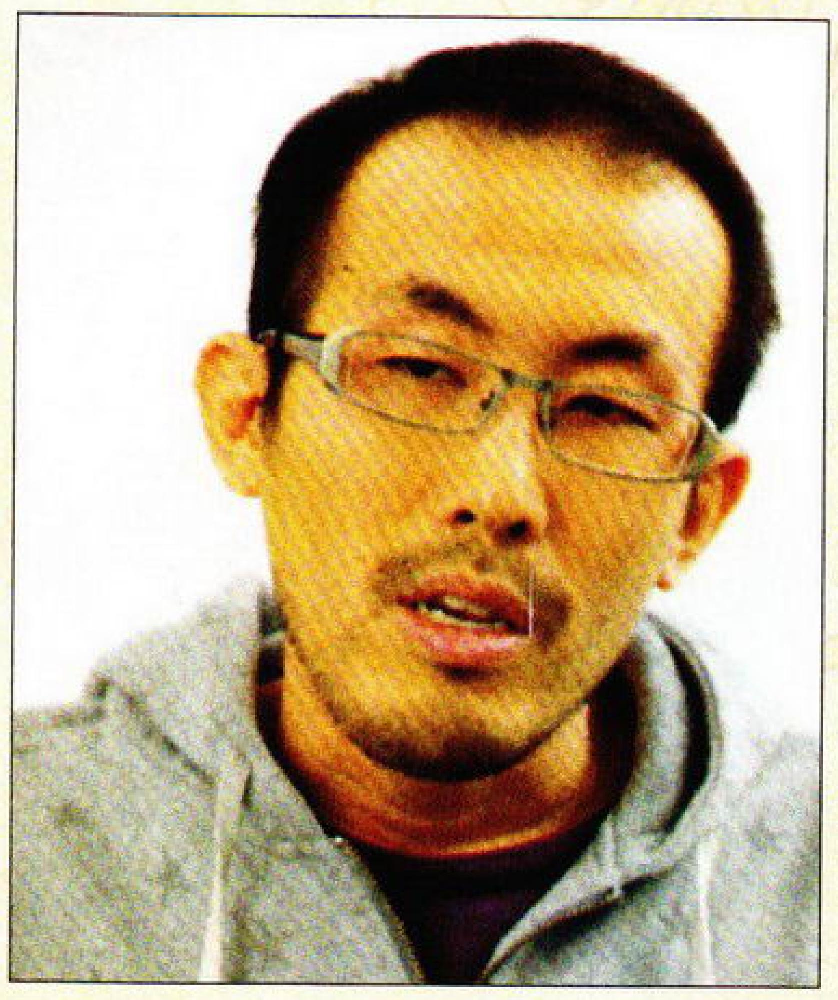
联机不仅可以让玩家们一起进行狩猎，还可以交换自己培养的“宠物”——猎人猫，这些猫不仅带着猎人的心血，伴随着猎人成长，更主要的是可以成为互通玩家感情的一个桥梁，能够认真对待从朋友那里得来的战斗猫也是一种对友情肯定的表现，而与这些猫协同作战时就好比可以看到友人的影子，让我们对战斗更加充满信心。说到奇闻异事就不得不说说另一方面，那就是可以利用集会所的传送道具功能来快速骗取某些低等级素材，这些素材可以快速复制闪光弹、强走药等强力道具，而且说到底这并不是用了金手指作弊修改，只是利用了联机的漏洞投机取巧而已，虽然不提倡，但是何乐而不为呢？

结语：说到底《怪物猎人》更加强调的就是联机狩猎，它有着与独自狩猎不同的感受，能让我们从中体会到种种乐趣。为了这些乐趣，有条件的要不顾一切地去联机作战，没有条件的创造条件也要联机，因为只有这样才能更加强大，才能挖掘出这个系列的无穷魅力。



开发秘闻





总导演
Ichinose Yasunori
一濑泰范

当初在开发本作之前有没有想过进行一次较大的变动？

一濑：最初开发组的部分同事认为既然已经是《携带版》的“3”，那么也差不多该来一次较大的变化了。正式策划的时候，我们将所有同事意见加以统一，优先向着老玩家们猜想不到的方向思考并采纳了很多前所未有的创意。

那么您觉得本作最大的变化在何处呢？

一濑：玩家进入游戏后，我觉得以温泉为主题的行云村是最吸引他们的亮点。尽管这个想法在很早之前就想实现了，但直到本作才真正化为现实。将狩猎与温泉联系在一起，实在是再相配不过了。（笑）

游戏的难度有所调整吗？

一濑：人越多，游戏的过程就会越轻松越有趣，这是《怪物猎人》系列一直以来的宗旨，本作也同样不例外。当然，这并不意味着一个人便无法将游戏进行下去，为此我们在新作中加入了两只随从猫和玩家共同狩猎的新系统，即便是集会所任务，玩家也可以试着去挑战了，从这点来说，游戏的难度反而有所降低了呢。

这次新加入的乱入任务似乎很有挑战性呢！

一濑：坦率地说，其实最初加入乱入任务是为了表现恐暴龙的生态。当玩家精疲力竭地战胜某个强大的BOSS正打算喘口气的时候，更强大的BOSS突然从天而降，这样的压迫感是很难用语言表达的，但这恰恰正是狩猎的魅力所在——你永远无法预测未知的危险降临。



总策划
Eguchi Katsuhiro
江口胜博

本作的行云村是如何诞生的呢？

江口：每次的《怪物猎人》新作都会有一个全新的主题场景，而伴随这个场景一起设计的，便是每一作的狩猎村。《MHP3》的主题场景是溪流，因此行云村也是被温泉的水流所贯穿，是一条名副其实的温泉街。

这样的村落到底是怎么形成的呢？

江口：由温泉散发出的热气在村落上空形成飘动的云雾，于是就有了“行云村”这个叫法。再加上村子整体位于山岳地带，远远望去就像是在云中一般，让人心生暖意。

为什么农场比以前宽敞了许多？

江口：除了方便玩家采取各种素材，农场还有另一个作用就是展现人与猫猫们共同生活的氛围。所以我们在游戏中扩大了农场规模并增加了同时育成的随行猫数量。行云村与其说是人类生活的场所，倒不如被看作是一座以猫为主的村落。（笑）





联机策划

Yanase Daisuke

梁 濑 大 助

集会浴场的魅力在哪儿？

梁濑：在集会浴场，并肩狩猎的战友可以“坦诚相见”，不仅最多支持4名玩家一起泡温泉，甚至连每个人携带的随从猫也可以来泡澡。大家能将自己培养的随从猫带进温泉来相互炫耀或者展示。

以往的猫餐和这次的温泉饮料有哪些不同？

梁濑：泡完澡来一杯冰凉怡口饮料是最惬意不过的了，所以自然也要加入到集会浴场内。以往吃猫餐的时候不得不让其他玩家在集会所等候，而这次可以大家聚在一起喝饮料，非常热闹。另外就是对于那些还没有完成温泉任务的新手猎人来说，如果其他玩家的温泉水质更高，自己也是可以受用的，这样做也是为了更体贴玩家。

这次的猎人卡片有什么变更吗？

梁濑：新作中玩家可以自由编辑猎人卡片的图案与姿势，连随从猫都会被刻画在卡片中，个性内容更丰富了。而这次交换名片还有个更大的作用，那就是当玩家在离线集会浴场游玩时，曾经交换过名片的好友会以NPC的方式随机出现，偶尔他们甚至会赠送一些道具给玩家呢。



游戏策划

Kinoshita

木 下 研 人

为什么新作可以让玩家同时携带两只随从猫狩猎？

木下：其实在前作《P2G》的时候我们就计划要加入两只随从猫和玩家一起狩猎，后来考虑到给玩家一个适应随从猫系统的过程，所以仅仅加入了一只。

感觉随从猫比以前要强了不少，是这样吗？

木下：其实从攻击力上来说，本作的随从猫和以前是一样的，我们并没有进行过调整。只是因为猫猫们的攻击频率变高且与玩家的配合变得更默契，所以给人感觉比以前厉害了。加上这次随从猫的攻击种类也大幅增加，因此在游戏过程中的存在感一下子变强很多。

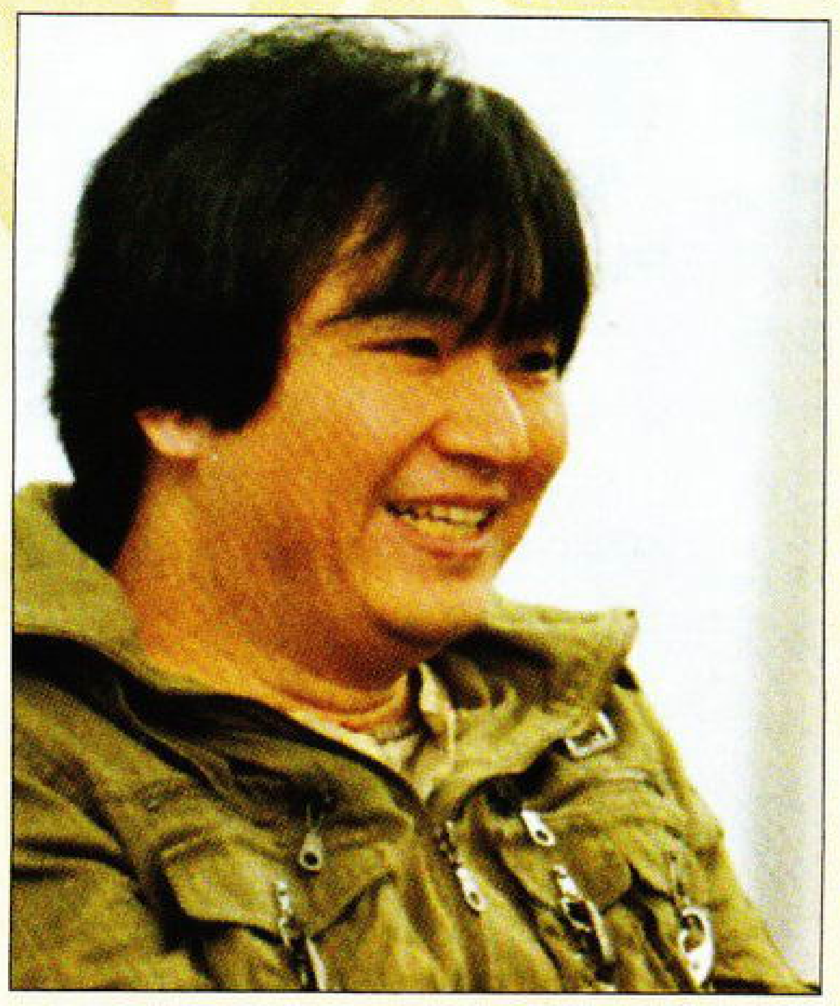
不仅是猎人，随从猫的装备在新作中也设计得非常用心，是出于怎样的考虑？

木下：相比猎人的防具重视实用性，随从猫的装备更强调外观，相信玩家自己也会有所体会。而且随从猫的装备不需要额外花费珍贵的素材，只要用玩家生产装备时废弃的端材（就是我们通常说的“边角料”啦）就行，不会给主人们带来额外的负担。

随从猫之间也会相互合作？

木下：举几个例子：如果一只猫在狩猎的时候打瞌睡，另一只会及时将其叫醒；一只猫在设置陷阱后，另一只会在陷阱上设置大桶爆弹；其他的还有，当一只随从猫力尽而亡，另一只猫的防御力和攻击力都会大幅上升，等等。随从猫不但和主人有着不可分割的纽带，猫与猫之间也会相互配合并协力。





武器策划

Mori Yoshitaka

森 善 崇

《MHP3》中变化最大的武器是什么？

森：《MHP3》将整个系列至今为止的全部12种武器全部加入了进去，除《MH3》中的斩击斧以外，其他武器相比以往都进行了较大幅度的调整，不过这些武器中我认为变化最大的还是狩猎笛。前作的狩猎笛演奏部分和攻击部分几乎是分离的，而这次玩家则可以在战斗中积攒音色，实用性比以往高出了很多。

加入新要素的双剑，亮点在哪里？

森：以前的双剑，都是以鬼人化后的乱舞攻击作为战斗的基本；而这次的双剑，则是重在考虑鬼人化解除后的攻击策略。可能有些玩家还不清楚，鬼人化只需要按一次键就能发动复数次的乱舞攻击，属于攻击性强化；相对的，鬼人强化则是鬼人化的余热状态，此时玩家挥动武器会变快、攻击动作中取消也会变快，是速度型的强化。

那么铳枪呢？

森：在《MHP3》最早放出的PV中，铳枪可以在炮击后迅速填弹并直接进入龙击炮姿势。虽然当时只是给出这样一个概念而已，但后来实际开发时我们也是这一套动作为原型进行设计的。这样一来，铳枪和长枪的区别就更明显了，前者更注重攻击，后者则强调防御。攻击模式的增多让铳枪的使用难度有所上升，但武器本身的魅力却提高了。

为什么要给重弩加入下蹲射击的动作？

森：我们在新作中为轻弩加入了速射的动作，重弩更倾向于强攻，所以我们就为其加入了如同固定炮台一样的下蹲射击。虽然不能轻易移动，但却可以一次装填更多的弹药，这其中的尺度交给玩家去把握。

开发时是怎么想到弓的曲射动作的呢？

森：我们将曲射想象成玩家面对一个会移动的篮框进行投篮时的感觉（笑），这样的攻击选择倒也不错。大部分怪物的移动速度都很快，所以曲射需要玩家预判目标的位置，这也提高了游戏的乐趣。雏形确定后，开发组的成员很快就喜欢上了弓的这个新招式，很多人不用瞄准就能准确射中目标，真是厉害！



美术设定

Edaki Shinya

枝 木 真 也



美术设定

Shimazu Tetsuji

岛 津 彻 治

和我们聊聊本作的细节设定吧。

枝木：延续《MHP2》的传统，新作的初期装备也需要根据村子的概念进行设计。行云村的主题是“和风”，而和风防具套装在系列中一般都是后期才会出现的稀有装备，所以最初我们进行设定的时候也挺头疼的。此外，行云村的建筑风格很

多来自游戏中新追加的怪物的灵感。作为基本元素被用在本作中各个地方的“红色三角”，其实自古就有驱魔的作用。

岛津：不仅是防具，初期的很多武器也体现了行云村的特色。比如大剑为了便于采伐树木而被锻造成了锯子的形状，持盾时为了方便攀爬树木而在盾的边缘加入细小的钩爪，长枪的前端有着类似剪刀一样的分叉，这样可以用来修剪树枝……（笑）

随从猫的设定有什么特别之处吗？

桉木：虽然要保证随从猫的装备和猎人相协调，但在具体设计时还是更强调能突出猫猫们的可爱之处，哪怕穿上这些装备后完全没有了猫的样子。青熊兽的随从猫防具套装就像是猎犬一样，而换上水兽的套装则完全变成了一只小狮子。

岛津：有些装备甚至可以将随从猫包在里面，真是非常有意思，对可爱小动物没有抵抗力的玩家一定会喜欢的。

宫武：没错，整个溪流场景的高低立体感很强，并不是单纯在平面上相互连接的区域，让人有种身临其境的感觉。

新作的视角与镜头也进行优化了吧？

末吉：以往玩家在狩猎时如果被怪物堵在某个角落，游戏的视角会自动向上调整，这样有经常让玩家分不清前后方向。而这次不管玩家与怪物贴得有多近，视角也会自动向下修正，保证玩家在狩猎时不受干扰。



怪物设定
Aboshi Naotake
纲干直刚

《MHP3》的标志性怪物雷狼龙是如何诞生的呢？

纲干：看过游戏开场动画的玩家应该知道，正是行云村周边地带出现了雷狼龙，所以玩家所扮演的猎人才被招聘到这里，开始了新的生活与冒险。不过这仅仅是开端而已，从故事的角度来说，我们的理想设定是玩家通过各种艰苦的磨练与修行，最终驯服了原本不可战胜的雷狼龙，这样游戏的主线故事就算完成了。

雷狼龙的最大特征是什么？

纲干：雷狼龙是非常强大的角色，之所以这么说是因为它有两个特征：一是雷狼龙的动作非常轻盈，移动速度很快；二是雷狼龙可以吸聚身体周围的雷光虫进入超带电状态。普通状态与超带电状态的强烈力量对比，能给猎人们带来前所未有的压力，让人热血沸腾。



音乐指导
Kuroiwa Rika
黑岩理加



作曲
Makino Tadayoshi
牧野忠义

雷狼龙的主题音乐是怎么创作出来的呢？

黑岩：为了配合雷狼龙最初的设定概念，我们将和风的曲调和摇滚的节奏相融合进行创作。《MHP3》的音乐不仅仅限于日式和风，还有来自亚洲其他地方的不同曲风，能给玩家带来崭新的感觉。

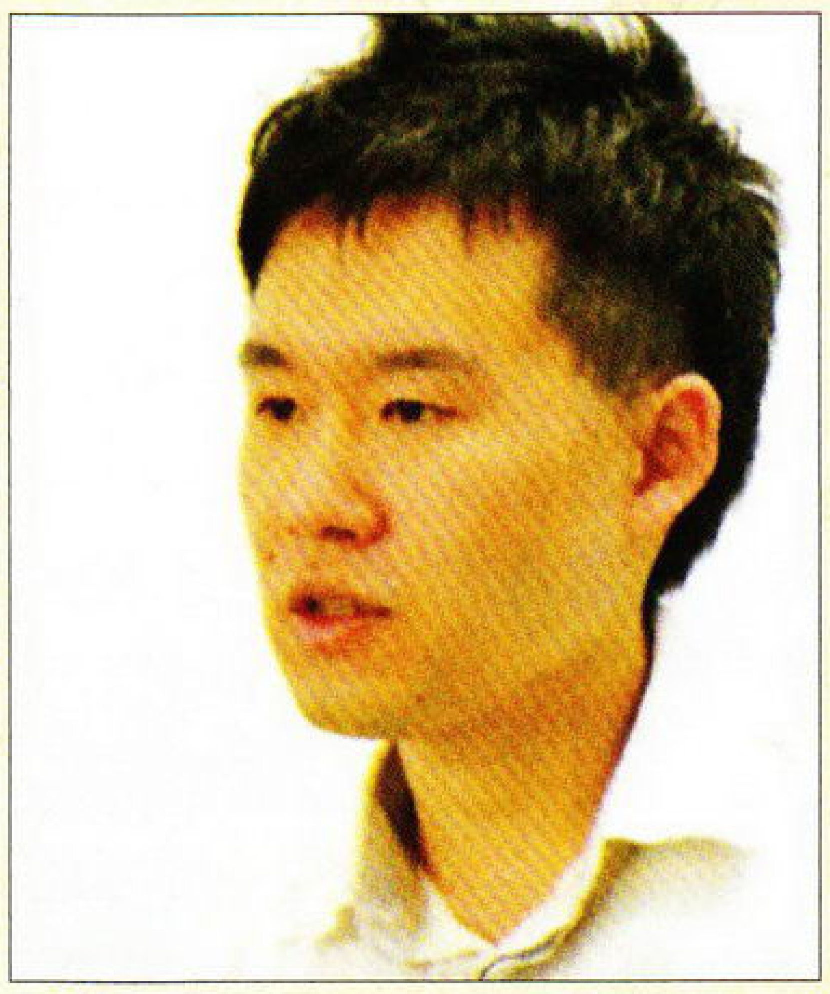
行云村的背景音乐有什么来历吗？

牧野：深山内的温泉、亚洲风韵的秋天、日本的温泉街……我将这些镜头的感觉拼凑在一起，最终大家听到的音乐就仿佛置身于秘境中一般。

在录制音效的过程中有没有什么有趣的事情？

黑岩：这次游戏中加入了各种随从猫，数量堪称系列最多，而这些猫猫的语音，全部来自Capcom社员们自己饲养的宠物猫，录制完成后我们又根据随从猫不同的性格进行了细微的调整。

为了让《MHP3》的音效显得更真实，我们实地采集了竹林的沙沙声、溪流的流水声等等。录制鸽子的鸣叫声比较头疼，因为白天总是会混入其他杂音，而夜深人静的时候鸽子又不会鸣叫了……不知道玩家在溪流的场景中能否找到鸽子所在的位置。如果可以的话，希望大家戴上耳机来游戏，这样你一定会有不同的发现。



场景设计
Miyatake Hirotada
宫武弘宗



场景设计
Sueyoshi Hidesato
末吉英了

新的场景“溪流”是如何被设计出来的？

宫武：策划团队当时希望我们在设计主题场景时能和行云村一样加入“和风”要素。但是如果完全以和风为主的话，那就完全变成日本的模样了，所以后来我们参照了中国的山岳地带的景色，将它们融入到溪流的场景中，最后的成品感觉非常不错。

末吉：和系列经典的“森丘”场景类似，溪流其实也包含了多种不同的自然地貌，每个区都是互有区别的。明暗与空气感、高低差、流动的瀑布、随风摆动的树枝等等，场景中的这些众多细节聚集在一起就能让玩家感到眼前一亮。



制作人
Tsujimoto Ryozo
辻本良三

请最后对所有的玩家说几句吧！

本：这是时隔两年半开发而成的系列最新作，是在反复听取玩家的要求与意见的基础上诞生的。希望今后能有更多的玩家接触并喜欢上《怪物猎人》，我们也会以此为目标不断努力。



赛车游戏教父

山内一典



在东京江东区一个寂静的小巷子里，静悄悄地伫立着一座其貌不扬的写字楼。走进那座写字楼，铺上白色地砖的走廊同样朴实无华。直到走上二楼，你才知道那不是一座普通的办公楼——那里是Polyphony Digital的总部，全球数千万赛车游戏玩家的圣地。

在写字楼里有4间"酒店式"客房，很多员工就挤在那里睡午觉，或者在加班到深夜后到那里暂住一晚。在过去一年里，Polyphony Digital进入地狱般的加班状态，多数员工都经常在写字楼里过夜。到每一天中午，写字楼的走道里也会安静得可怕，能够听到的声音只有服务器机房里的嗡嗡声和偶尔的鼾声——严重缺乏睡眠的开发者们都很依赖于午休时间的大睡特睡。不过客房里的床总是不够用，所以很多人只能直接躺在办公桌底下。

走到写字楼的深处，穿过一群堆积如山的箱子、车厂的新车资料和汽车说明书，途中还会看到小布什总统的盒装模型。再往里走是一间娱乐室，一间两层通顶的资料库里码放着数不清的汽车杂志、DVD，还有一些按摩椅、键盘、吉他，甚至有辆脚踏车，一间厨房。娱乐室里经常坐着一个孤独的身影，他一边看书，一边品着香浓的咖啡——他就是山内一典，Polyphony Digital的创始人，《GT赛车》的创造者。

运瓷车里的少年车迷



山内一典的父母做的是高级瓷器生意，在几十年前的日本，这类瓷器产品通常要挨家挨户上门推销或送货。山内一典从小就坐在父亲的车里，穿过东京和千叶县的大街小巷，把瓷器送到客户的门前。从小，山内一典最喜欢看着车窗外来来往往地各种汽车。父亲会不厌其烦地向他讲解从旁边经过的汽车，哪个是花冠，哪个是思域，哪个是奔驰……小小的山内一典穿行于车的海洋之中，他很快就记住了所有汽车的名字。

山内一典的父亲也是个狂热车迷，虽然平常开的只是辆载货小卡车，他希望儿子长大后，能开上自己这辈子可能都享受不到的豪车。所以他从小就教山内一典各种汽车知识，从3岁开始，山内一典就拥有了自己的一堆玩具汽车，6岁时他已经能分辨汽车驾驶座三个踏板的功能。渐渐地，车模已经无法满足山内一典对汽车的热爱。他曾趁着父母不在，偷走车钥匙启动了家里的一辆丰田光冠，结果没开出多远就一头扎进池塘，吓得父母在之后很多年里再也不敢让他碰车。以至于爱车如命的山内一典直到1994年才领到驾照。

山内一典成长在千叶县西北部的柏市，那里距离东京只有半小时的电车路程。不过在1970年代，东京首都圈的城市化进程还没有完全覆盖到柏市，山内一典成长在贴近大自然的环境中。与成长于乡野的很多日本少年一样，山内一典对昆虫产生了浓厚的兴趣。少年时他曾立志当一名昆虫学家。法国著名昆虫学家法布尔的著作是他的最爱，有一段时间，他每天都在看法布尔的昆虫学研究专著。也许法布尔对于昆虫习性的细节观察影响了山内一典的性格形成，让他养成了对细节一丝不苟的严谨态度，并最终成为《GT赛车》的作品特色。

成为一名中学生后，山内一典的另一个业余爱好开始觉醒。那是《星球大战》的科幻电影风潮席卷全球的年代，在电影院里看上一场《星球大战》是山内少年最大的享受，

他常常为了即将上映的卢卡斯或斯皮尔伯格的电影而茶饭不思。于是“当一名电影导演”成为山内一典的新理想。日本的中小学校极其重视对学生业余爱好的培养，鼓励学生参与业余俱乐部活动。山内一典利用学校提供的设施，自己创办了一个电影制作部，与好友们一起拍电影。还是初中生的山内一典已经能够每年拍摄一部电影，虽然拍出来的作品有些胡闹，山内一典梦想着未来能拍出《星球大战》那样的科幻史诗。

少年时代的山内一典体弱多病，有“病弱大魔王”的绰号，就连体育课也无法做剧烈运动，只有孤独在站在操场边上，落寞地看着场上活蹦乱跳的伙伴们。但病弱的山内一典并不缺乏行动力。也许是因为从小就把车模当玩具，山内一典对机械构造极具天赋。他曾在13岁时用一堆垃圾废料设计出一款机器人，并作为少年设计大赛的参赛作品参展。他还有非凡的计算机天赋，10岁时他就拥有了自己的个人电脑。那时是1977年，绝大多数日本普通民众还不知道何谓“个人电脑”，而山内一典已经懂得如何在自己那台简陋的电脑上制作游戏。那时他不会想到，这门从小就比别人先行掌握的手艺将最终决定他的职业生涯……

因为热爱电影，山内一典考上了日本大学艺术系。当时索尼、NEC、夏普等电子公司都开始推出自己的个人电脑，个人电脑在日本进入了第一轮高速发展阶段。但了解计算机的人才依然十分匮乏。山内一典凭借自己对计算机与编程知识的丰富积累，轻而易举地在一家电脑量贩店找到一份兼职工作。那是一家有不少高端电脑硬件的零售店，拥有在当时罕见的、具有3D画面处理能力的天价电脑，面向的客户是那些需要用电脑来做设计的企业——其中就包括几家制作3D汽车模型的汽车公司。这份兼职工作让山内一典认识了不少汽车公司的职员，在这些朋友的引荐下，他获得了为汽车公司兼职制作多媒体演讲资料的机会。也是因为这段经历，他开始接触当时处于计算机图像领域前沿的3D图形技术。而凭借对这门尖端技术的掌握，山内一典进入了当时被日本大学生视为就业首选的索尼。

玻璃墙内的秘密部队

1992年4月的某日，青山一丁目站口的青山双子大楼，位于8楼Epic Sony的总部入口处，站着一个西装笔挺、精神奕奕的年轻人。正常的上班时间是上午10点，但这位年轻人是第一天上班，心情异常兴奋，提前两个半小时就走进了那座看起来颇为气派的写字楼。在电梯里，他激动得有些站不稳身子了，心想马上就要走入社会，对即将接手的工作充满期待。电梯门打开，他正准备向所有同事鞠躬问好，没想到整个楼道空无一人，他这才意识到自己来早了。于是他拎着公文包，像个敬业的保镖一样呆呆地站在门口苦等。不知道过了多久，终于有电梯在8楼停下，第一个来到公司的职员刷卡打开了自动门。到大约9点45分，几部电梯几乎同时到达8楼，电梯打开，数十个职业装的上班族蜂拥而出。

“我是今天开始被分配到这里的山内，请多多关照！”

每一部电梯打开门时，就会看到那个叫山内一典的年轻人朝着里面鞠躬问好。不少同事被门口突然冒出来的陌生人吓了一跳，虽然他们礼貌性地点头示意，但眼神中却充满警戒与困惑。

这就是山内一典在Epic Sony上班的第一天。对人生新阶段的热切期待被同事们冰冷的反应泼了盆冷水，山内一典沮丧地坐在自己的座椅上，看着整个办公区里，所有人都忙得热火朝天，却没人搭理他，上司也没找他安排任务。山内一典有时探头探脑地到同事的办公桌旁看他们开发SFC游戏，但他的存在总是被无视。一直到下班时间，所有人都在收拾物品离开，仍然没人找他谈话。山内一典不由产生“是否走错公司”的强烈怀疑。

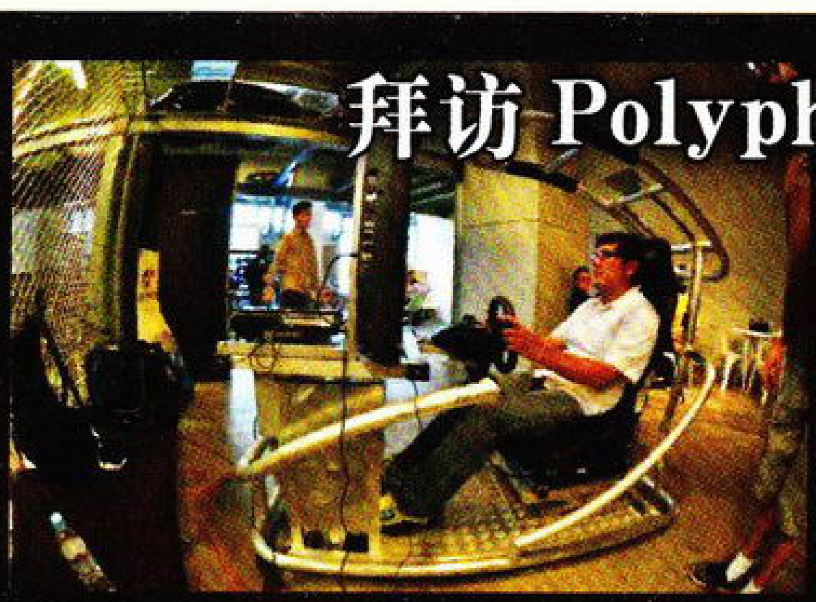
像透明人一样被无视的日子持续了两天，到第三天，山内一典再也坐不住了。他找到另外一位同期进入Epic Sony不过被分配到另一个部门的同事大吐苦水，说自己正打算辞职。翌日，终于有上司找到了山内一典。

当时山内一典隶属于Epic Sony的新媒体部门。Epic Sony是日本数一数二的唱片公司，但新媒体部门却从事与其他部门完全不同的业务，是索尼在游戏这种新媒体上的试探性投资，专门负责将索尼旗下的艺人与音乐制作为FC和SFC游戏，接连推出了《TM NETWORK》、《圣饥魔Ⅱ》等以著名艺人为卖点的游戏。该部门成立几年来，所有员工几乎都是从其他部门抽调，山内一典是其首批对外招募的新职员。公司高层在人事任命方面尚未做好安排。担任部长的是后来SCEI创始元老之一的佐藤明，他亲自接见了山内一典，安慰他：“适应这里的环境需要一段时间，不过这绝对是一家好公司，请忍耐。”

佐藤明的一番话打消了山内一典辞职的念头，虽然在之后相当长的一段时间里，他一直没有得到任务分配，但他总是充满干劲。他永远是第一个到达公司，有时给植物浇水，有时把同事们的办公桌都擦得光亮如新，有些同事误以为他是公司新请来的清洁工。山内一典仍然开心地干着不属于他的杂务，期待着佐藤明部长向他分配重要任务。为了迎接这一天的到来，他在自学中打发自己过于空闲的时间。他把晨报上所有关于游戏业界的新闻剪下来，粘贴成资料簿，自己看完后还能供同事传阅。在资料库的书架上有不少SFC的技术资料，没有前辈向山内一典传授经验，他就自己翻资料，一边研究SFC技术结构与PC的不同，一边构思游戏创意。

山内一典没有想到，他辛苦自学的SFC游戏开发知识很快就要失

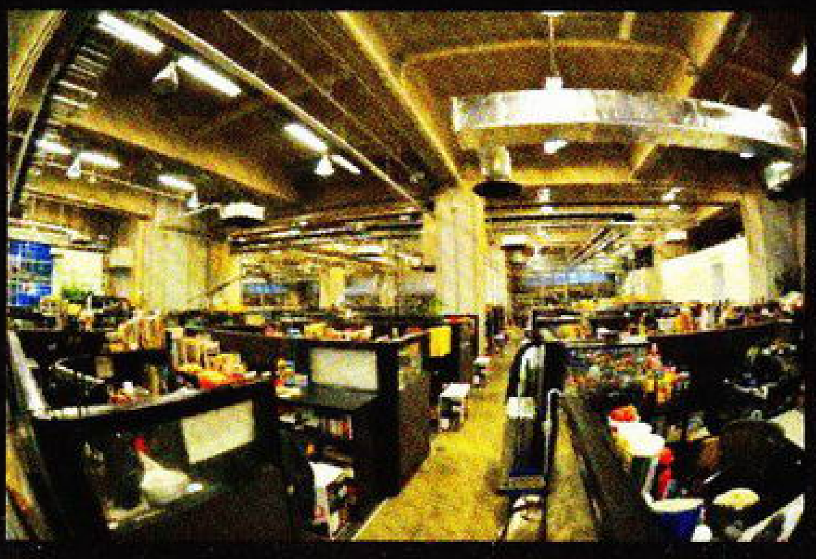
拜访Polyphony Digital工作室



▲Polyphony里准备了好几台这样的《GT赛车5》终极座驾。



▲无处不在的车模是最便捷的参考对象。



▲办公区的装修非常简陋，通风管道、钢筋水泥等都暴露在外。



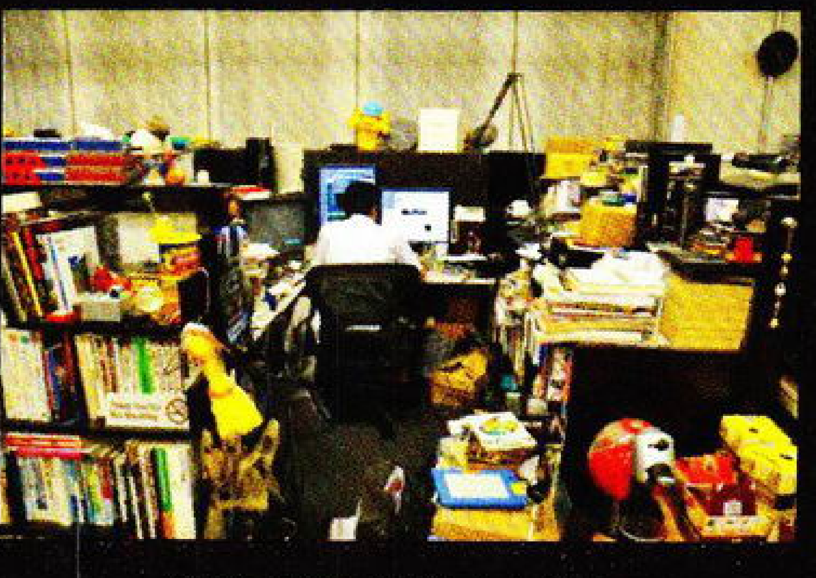
▲没错！在Polyphony也能找到X360，竞争对手的作品自然是要参考的。



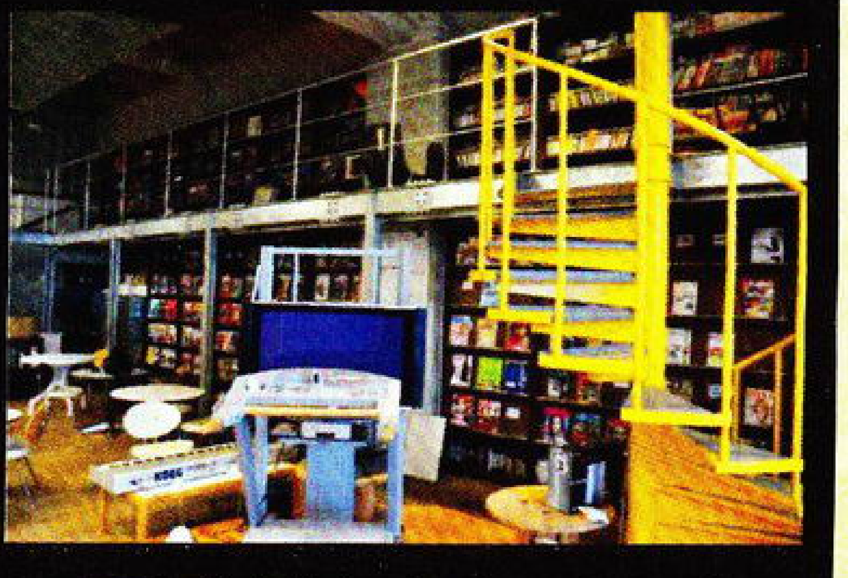
▲Polyphony的奖杯陈列室，记录了《GT赛车》的辉煌历史。



▲办公室一角的日程表。



▲还有比这更乱的办公桌吗？



▲双层通顶的资料库，这里的一切都围绕汽车。

去用武之地。在青山双子大楼的另外一个角落，一位叫久多良木健的狂人正准备推翻任天堂的统治，让SFC成为历史。

Epic Sony总部大楼中部走廊区域突然出现了一块用玻璃隔开的办公区，在里面办公的是一群由数十人组成的神秘军团。这起事件立刻成为Epic Sony最大的话题，所有人都在对这群不速之客议论纷纷。新媒体部门最先知道了他们的身分：原来这群人的带领者是Epic Sony社长丸山茂雄的爱将久多良木健，为了研发索尼自己的游戏机，他说服丸山茂雄为他提供了办公场所。那时山内一典才知道索尼遭到任天堂背叛，SFC光碟机计划搁浅，久多良木健开始研发索尼自定规格的游戏机，代号为“PlayStation X”。Epic Sony新媒体部门作为索尼内部最早从事游戏研发的团队，理所当然地成为“PlayStation X”最早的软件开发部队。

山内一典说，初见PS时，超乎想像的性能点燃了他内心中被压抑已久的3D激情。“PS是我从15岁开始就已经在梦中想像的硬件，如果有那样的硬件，各式各样的设想都能实现。那是只应在梦中出现的主机。”因为PS的出现，闲人山内一典终于有了自己的表演舞台。Epic Sony早期开发的游戏都是使用简陋的点阵图画面，有3D图形技术实战经验的开发人员寥寥无几。山内一典虽然缺乏家用机游戏的制作经验，但对3D技术研究多年，他知道这是自己出人头地的机会。

从未参与实际游戏项目的山内一典向上司大胆提出了自己的新作企划：他要开发一款追求真实的赛车游戏！他在提交给公司高层的“建议卡”中写道：“我希望在我的电视里驾驶我自己的汽车。”15岁时，山内一典第一次听说3D技术，那时热爱汽车的他就突发奇想，希望有朝一日用3D画面做出一个真实的汽车驾驶模拟软件。大学时，兼职参与了汽车公司的3D汽车模型制作，更让他坚信3D汽车驾驶模拟软件的可行性。要实现他的构想，需要一部性能强大的主机，而且这部主机要进入千家万户，才能让他的驾驶软件有足够大的市场，能够收回软件开发成本。PS就是山内一典一直在等待的主机，提交建议卡后不久，他就被久多良木健叫到了办公室——能充分展示机能实力，又能吸引普通民众的游戏正是久多良木健心目中最适合PS的软件类型。

平民车的革命

除了3D画面外，物理引擎对于一款追求真实驾驶感觉的游戏更加重要。在“物理引擎”的概念还没有被提出的当时，所有维系汽车运动特性的底层技术都得从头做起。根据山内一典的构想，需要投入的资源过于庞大。上司同意了山内一典的新作企划，但要求他先用有限的资源做出一款实验型作品测试市场反应，山内一典的赛车游戏变成了围绕卡通角色的《卡通车大奖赛》。

山内一典开发《卡通车大奖赛》的同时，久多良木健的硬件团队与Epic Sony的游戏开发团队正式融合，诞生了SCEI。PS锁定了1994年末发售的目标，而《卡通车大奖赛》被指定为索尼第一方的首发游戏之一，山内一典的团队突然成为一个重要团队，被SCEI内部称为山内组。从真实型赛车变成卡通赛车，很多物理问题都因而简化，山内组开发了一套将现实物理效果夸张化的物理引擎，这样就无需深究一些难以表现的细节。为突出游戏的夸张风格，山内一典还邀请了《FAMI通》封面御用画师松下进设计了风格夸张独特的游戏角色。

在《卡通车大奖赛》开发末期的三个月里，山内组的团队进入疯狂的加班状态，山内一典平均每天只有3小时的睡眠时间。临近项目交收时，SCE总部派人到山内组检查成品，粗略评测后就做出产品合格可以上市的批示。那是1994年11月，PS上市在即，软硬件发售计划都不容有失。而且当时山内一典早已累得晕头转向，虽然总感觉游戏还存在一些不妥，但并未细想，任由游戏母盘被交到工厂压盘上市。游戏发售后，山内一典担忧的地方果然遭到玩家的激烈批判。十几年后，山内一典向《汽车周刊》忏悔：“那件事让我后悔不迭，因为我知道会出问题，这件事发生在我初出茅庐之时，从此我发誓决不再犯同样的错误！”



▲开创“真实系赛车”的PS最高销量游戏——《GT赛车》！

其实作为一个新手的处女作，《卡通车大奖赛》有不少可圈可点之处，当时甚至有些媒体盛赞其为“最优秀的卡通题材赛车游戏”。索尼对销量与评价甚为满意，终于批准了《GT赛车》的开发提案，山内一典获得了实现梦想所需的资源。

“Gran Turismo”这个名字来自超级跑车的国度意大利，可直译为“超长途旅行”或“环游全国”。在汽车制造业并不是很发达的年代，敢打上“GT”之名的就是能环游全国的高质量跑车。山内一典将游戏命名为“GT”，就是让普通玩家通过这款游戏驾驭梦想中的豪华车。同时为了贴近与玩家的距离，游戏中还收录了大量经济型轿车，让尽可能多的玩家能在游戏中发现自家的座驾。在游戏开发期间，总是有其他部门的同事来参观，对着画面中的汽车兴奋地喊叫：“这不是我家的车吗？”



▲山内一典的处女作《卡通车大奖赛》。

山内一典发现，要引起更多玩家的注意，一辆普普通通的丰田花冠可能比法拉利实在。大多数车主在现实生活中没有把自己的经济型轿车当赛车的机会，在游戏里驾驶自己最熟悉的汽车，挑战豪华跑车，会有更强的代入感和满足感。所以丰田是山内一典车厂游说之战中的关键目标。成功获得丰田授权后，本田、日产、马自达等竞争对手纷纷对索尼敞开了大门，他们大多是因为听说“游戏中会有丰田的车”，于是想用自己的同级车与之一较高下。《GT赛车》被车厂们视为汽车的宣传平台。

《GT赛车》的开发过程让所有同事见识了山内一典一丝不苟的严谨作风。过去几乎所有赛车游戏都没有“数据采集”这么一道开发工序，很多实名登场的汽车只关心外表的相似度，开起来的实际性能与现实完全不符，包括百公里加速时间、制动距离等都与现实有很大出入，能将官方提供的数据还原到游戏中已是难能可贵。而山内一典要求他的组员们亲自试驾，实际采集各种车型在不同路面上的性能参数，在试驾中出现意外以至于整车报废的事故也偶有发生，造成了代价不菲的额外开支。

这一切都是为了铸就一款有史以来最真实的赛车游戏。山内组的固定人员只有7人，加上忙碌时期从其他团队抽调的开发人员，总人数也不过15人。这个小小的团队实现了多项堪称伟大的创举，包括日本业界首款能真实模拟不同车型物理特性的赛车游戏专用物理引擎、在车体贴图上增加一层“环境贴图”，使其能动态反射赛道周围的场景。

《GT赛车》在1997年圣诞前夕发售。那是PS最辉煌的一个圣诞节，索尼将游戏打入主流社会的营销战略开始生效。通过口耳相传效应，《GT赛车》在欢乐的假期里酝酿着澎湃的能量。“昨天开着我家的雅阁跑赢了GT-R！”类似这样的对话经常在写字楼附近的小餐馆里

听见，倡导真实的《GT 赛车》在白领群体中成为热门话题。《GT 赛车》的首批出货量为 35 万套，山内一典本来担心这么大的出货量会造成积压，因为《GT 赛车》没有强烈的速度感，也许难以吸引追求刺激的玩家们。不料，新年刚过，SCE 就接到了各地零售商的求救电话——《GT 赛车》在全国范围都已处于极度缺货的状态！索尼立刻追加了 23 万套的第二批出货。没多久，零售商继续追加订货的电话几乎打爆了 SCE 销售部。《GT 赛车》连续补货多次，在日本累计销售了 254 万套。欧美玩家的反响更加热烈，并且获得《汽车》等专业杂志的推波助澜，索尼还与汽车公司合作，为他们的特定车型制作特别版，福特、丰田等公司向顾客免费派发这些特别版试玩碟，作为其在售车型的虚拟试驾宣传材料。《GT 赛车》最终全球销量突破一千万套，成为 PS 历史上惟一超过千万销量的游戏。

赛车游戏之巅

1998 年 4 月，SCE 出资成立了 Polyphony Digital，总部选址为江东区，山内一典的 20 人团队拥有了最大的开发自由。Polyphony Digital 虽然在名义上是 SCEI 的子公司，但在经营运作方面几乎完全独立，山内一典可以不受总公司的约束自由制定游戏的开发周期，可以为了自己对游戏品质的不懈追求而不顾总公司的战略安排，将游戏一次又一次地延期。山内一典曾对英国《每日电讯报》说：“我从来不需要担心进度之类的压力，《GT 赛车》第一作总共花了 5 年，当时没有承诺、没有限期，所以我才能做到最终让自己满意的东西，并获得所有玩家的认可。因为在我职业生涯的初期就有那样的经历，所以我总是自信满满。”

《GT 赛车 2》的制作历程比前作顺利得多，因为有现成的物理引擎、已经采集好的大量汽车数据，以及在前作中积累的制作经验。与车厂的合作也更加顺畅。《GT 赛车》已经在全球市场打响了名号，奔驰、宝马、奥迪等欧洲豪车名门开始主动找到 Polyphony。不过由于内容增加数倍，收录的汽车种类超过了 650 辆，赛道达到 27 条，在游戏制作后期，Polyphony 的加班强度更胜以往，公司客房里的几个上下铺就是添置于该时期。部分职员因为加班和在欧美采集汽车数据而连续数周无法回家，在美国、英国和日本总共进行了 7 次实车拍摄与音效录制。在 E3 1999 索尼发布会召开前，山内一典创造了连续工作 100 小时的记录。

《GT 赛车 2》制作后期比前作更加忙碌的真正原因是当时 Polyphony 正同时制作 PS2 的《GT 赛车 2000》。SCE 的原计划是在 PS2 发售初期推出一款《GT 赛车》新作，如果时间不够无法完成《GT 赛车 3》，就根据《GT 赛车 2》为基础，以 PS2 的性能为标准做出一个高画质版，于是就有了《GT 赛车 2000》的企划。1999 年 TGS 秋季展会期间，《GT 赛车 2000》成为 PS2 首次实机试玩展出的标志性作品，不仅是全场关注的焦点，更成为西方媒体关注 TGS 的理由。令人失望的是，被视为 PS2 性能潜力首席演示软件的《GT 赛车 2000》没有赶上 PS2 的首发，虽然包括久多良木健在内的 SCE 高层都在催促，山内一典不想看到《卡通车大奖赛》的历史重演。Polyphony 在有限的时间内精雕细琢了一个精致的《GT 赛车 2000》体验版，其内容短小精干，画面被当时媒体赞为“照片级”，足以令 PS2 首发期间的所有游戏无地自容。

因为错过了首发档期，《GT 赛车 2000》为 PS2 护航的意义不复存在。没有了上级的催促，山内一典用更充足的时间将游戏做到心目中满意的形态，《GT 赛车 2000》终于进化到够资格以《GT 赛车 3》之名推向市场。虽然收录的赛车种类减少到 180 辆，画面与物理引擎的全面进化将山内一典追求的拟真感发挥得淋漓尽致，每辆汽车共 200 ~ 300 个参数，建立于这个庞大数据库之上的物理引擎能将性能表现精确到毫米，将悬挂位置改变 1 毫米，造成的轮胎与路面之间的角度变化都会被精确计算。《GT 赛车》的魅力在拟真度的彻底进化中完全释放，累计销量达到 1489 万套的系列至高点。Polyphony 还与罗技合作研发了带有力回馈功能的 GT Force 方向盘，实现赛车游戏驾驶拟真的革命性进化，并成为 PS2 时代最畅销的控制器周边。

山内一典是个完美主义者，不过偶尔也有妥协的时候。他说要满足世界各国车迷玩家各不相同的口味，至少需要 650 种汽车。为了尽快上市，改变 PS2 初期大作青黄不接的局面，《GT 赛车 3》将收录的汽车种类减少到 180 辆，这是令山内一典无可奈何的憾事。为了弥补遗憾，山内一典带着已经扩张到百人规模的 Polyphony Digital，将全部精力投入到《GT 赛车 4》，游戏的开发周期从原定的 2 年时间延长到将近 4 年。《GT 赛车 4》是 PS2 时代的技术奇迹，它在高清主机到来之前率先实现了 1080i 解析度，这是一个几乎被遗忘的惊人事实。在 PS2 时代，只有 Polyphony Digital 用他们不可思议的技术力量在这样一台标清主机上实现了真正的高清画面，PS2 仅有的另外一款高清游戏《Tourist Trophy》也是出自山内一典之手。虽然原计划加入《GT 赛车 4》的网络模式因技术原因而放弃，游戏中收录的汽车数量多达 721 辆，赛道达 51 条。山内一典参与了每一条赛道的实地试驾，在赛道测绘方面精确到厘米。



▲《GT 赛车 4》突破标清时代画面限制，提前进入了高清时代。

无论是专业性、内容充实程度、还是画面水平，《GT 赛车 4》都已达到 PS2 时代无法被超越的巅峰。即使是 Polyphony 自身，也只有借助下一次硬件进化才有能力实现系列的下一次飞跃。

理想与现实

“《GT 赛车》系列”卖出 5600 万套之后，山内一典俨然成为汽车行业里的一位重量级人物。从 2005 ~ 2007 年，他连续三年入选《汽车潮流》杂志的“汽车行业 50 大最具影响力人物”之列。2006 年 1 月，英国《汽车》杂志将他评选为汽车行业风云人物之首。

汽车厂商们对于收录到《GT 赛车》中的自家汽车谨慎到有些神经质。他们希望游戏中的汽车与现实中毫无二致，在硬件容许的条件下还原每一个细节。毕竟数千万的车迷兼游戏迷可能会对他们的汽车销量造成很大的影响。尼桑的 Skyline GT-R 就是因“《GT 赛车》系列”而热卖的最佳案例，当消费实力雄厚的车迷玩家发现这是游戏中最好用的汽车，他们对真车产生了浓厚的兴趣，只要有那么十几个阔绰的玩家因此掏钱，对这种豪华跑车来说，就意味着一笔不菲的销售利润。

在制作游戏之外，山内一典也经常与汽车行业进行真车设计方面的合作。他曾参与了雪铁龙的新款概念车设计，还有一些新车的仪表盘和车身设计。他曾与红牛车队一起设计“地球上最快的车”。他还是日本企业界最具实力的业余车手之一，曾在德国著名的纽伯林 24



▲山内一典模仿压盘的动作在网上流传甚广。

小时耐力赛中拿奖。他还曾带领Polyphony的5位工程师为日产的新款GT-R赛车设计了行车电脑的多功能系统，之后他自己出钱买了一辆红色GT-R。现在山内一典家的车库里停满跑车，他有一辆保时捷GT3、一辆奔驰SL55 AMG、一辆本田S2000、一辆日产350z Nizmo和Skyline GTR还有两辆福特GT，不过他心目中的梦幻座驾还是麦克拉伦F1。

山内一典在汽车行业曝光度见长的同时，在玩家群体中造成的反感情绪也在增长。玩家看到的是《GT赛车5》日复一日、年复一年的延期，而与此同时，山内一典却在各种车展、车赛、汽车杂志和汽车电视节目中频频亮相，他还环游欧洲、开办汽车主题餐馆，俨然已成为一名汽车业人士，唯独在游戏这个老本行上似乎漫不经心。从2007年《GT赛车HD》发售，到2009年《GT赛车5》公布发售日，其间将近3年，玩家几乎看不到《GT赛车5》的任何进展。按照原计划，《GT赛车HD》是PS3首发游戏，而《GT赛车5》与《GT赛车3》一样定为主机上市一年后发售，即2007年末。而在实际开发过程中，Polyphony发现PS3的游戏开发难度远远超出想像，PS2时代的进度规划完全无法作为参考。

山内一典说，开发《GT赛车5》的5年，是一段“漫长而颠簸的道路”。《GT赛车5》的制作成本达到了赛车游戏史上前所未有的6000万美元，应该是SCE历史上制作成本最高的第一方游戏。山内一典曾对《汽车周刊》说，《GT赛车5》对PS3的战略规划意义重大，就算是他也无法独自决定游戏的发售日期。他还意味深长地表示，《GT赛车5》在过去某个时期里曾处于“随时可发售”的状态，但是必须服从索尼的整体战略安排，暗示是索尼故意推后了《GT赛车5》的发售计划。索尼集团从2009年初开始全力推进3D计划，“《GT赛车》系列”作为PS系主机长期以来的前沿技术扛旗者，被自然而然地纳入3D计划。业界普遍猜测添加3D模式是《GT赛车5》延期的根本原因。

2007～2009年间SCE内部的动荡也是《GT赛车5》进度受阻的重要原因，这段期间先后经历了SCEI总部高层换血、SCE全球工作室换帅与机构改革、SCEJ接连两次换帅与改组以及索尼集团的2万人大裁员与彻底改组。SCE日本总部频繁的人事调动与改革导致游戏开发难以顺利进行，这个时期来自SCE日本第一方的PS3游戏屈指可数，ICO小组新作龟速推进，从2007到2010年仅完成了《最后的守护者》的初期基础工作。虽然山内一典在这次改革中晋升为SCE全球工作室副总裁，能够为他的终极赛车模拟游戏制定更高的成本预算，但在索尼集团大裁员的主旋律下，Polyphony始终保持在100多人的规模。在制作《GT赛车5》的同时，Polyphony还要兼顾《GT赛车PSP》，《GT赛车5》的发售计划只能不断推后。为了不辜负玩家的多年等待，完美主义的山内一典要求他的团队往游戏里不断添加新内容，汽车种类增加到1000以上，赛道达70条，车损、天气、卡丁车……在山内一典对完美的追求中，《GT赛车5》膨胀为一个规模无比宏大的赛车王国。

《GT赛车5》是系列开发周期最长、最具争议性、也是媒体综合评分最低的一作（缺乏存在感的《GT赛车PSP》除外）。它输在山内一典过于宏大的理想失去了现实的支撑。山内一典是与久多良木健一样的梦想家，在项目初期规划的目标脱离了现实。初期制作的高模车平均耗费6个月的工时，到了中后期，预算超支、进度落后等问题接踵而至。如果山内一典减少收录的汽车数量，直接取消低模车，也许《GT赛车5》的业界评价反而会更高，然而对于“坚持原有目标”过于执着的追求导致Polyphony背负着不可承受之重，以至于最终无法收场，只有采取低模车占7成以上的折中方案。在这个好事不出门、坏事传千里的网络时代，人们将《GT赛车5》的规模视为理所当然，人们只注意到苦等5年却等到个未完成品的事实。

Eurogamer的Oli Welsh说：“《GT赛车5》有种突兀和不和谐感，但那是因为它是对完美主义过度追求的结果，他（山内一典）投入了无尽的时间与金钱为自己的艺术追求与激情建造了一座神庙。从这一层面来说，它绝对是个艺术品。”

也许，对《GT赛车5》最失望的不是别人，而是山内一典自己。《GT赛车5》曾是他心目中的梦幻之作，结果却与他的处女作一样留下了污点。惟一的安慰是，在网络时代里，他可以用补丁和DLC一点点地弥补缺憾。12月初，他在英国《PALY》杂志采访时说：“我已经做了15年的游戏，但是说真的，这一切才刚刚开始。”

无尽之路



玩家能否在PS3上等到《GT赛车6》？这是山内一典也无法回答的问题。但是下一次当你看到他又一次环游欧洲的报道时，先别急着怒斥他不务正业，也许他是在为《GT赛车6》而实地取材。长年跟随山内一典的下属都说他是个不要命的工作狂，他参加各种车赛是为了在那些名赛道上实战体验，为了在游戏中捕捉最真实的第一手驾驶体验；他出席各种车展是因为能最直接地联络各种汽车制造商，为授权合作而奔走；他与一些汽车专业媒体合作是为了获得专业资料与援助，同时在车迷群体中做宣传。他车库里的跑车最大的用途是提供给制作组进行试驾和数据采集……虽然山内一典的团队跟着他饱受加班之苦，但在过去十几年，Polyphony Digital的核心人员几乎无一流失，当年创造了《GT赛车》初期辉煌的元老们仍然跟着山内一典为做出最真实的赛车游戏而努力。

山内一典笑言，他一生中最骄傲的时刻不是《GT赛车》的发售，而是6岁时赢得了卡拉OK冠军。《GT赛车》是他毕生最大的成就，但他并不以此为傲，在他看来，无论系列如何进化，与他心目中完美的赛车游戏总是存在一小段距离。

邪魔院

小编带你走近日本

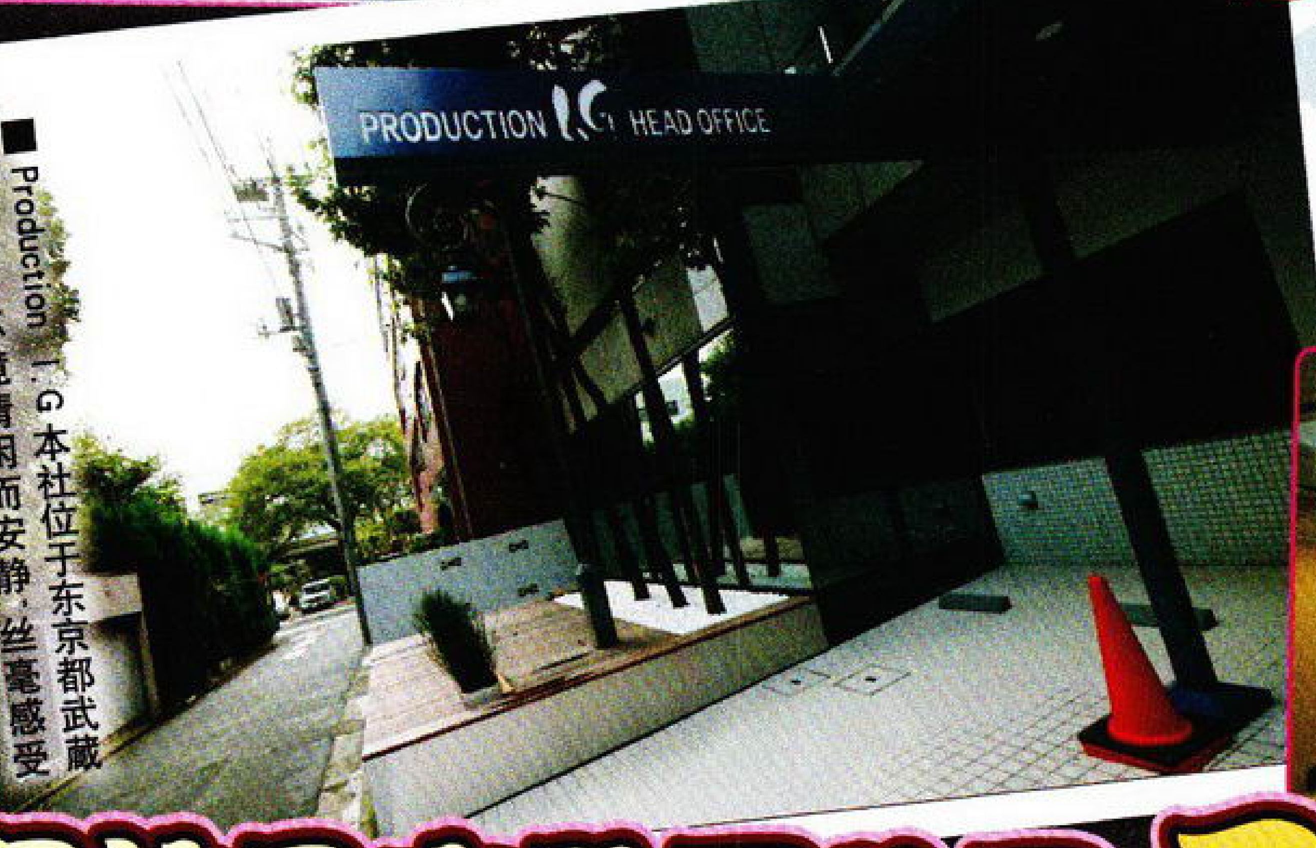
九兵卫



以往邪魔院所介绍的日本文化大都以古风传统或是社会现象为主，而这次小九则通过整页的篇幅带大家走进日本知名动画公司 Production I.G。以下的文字既非知识科普，也不是硬邦邦的公司简介，而是图文并叙地带各位“亲临其境”，希望读者能喜欢这样的形式。

东瀛采风

探访日本动画公司 Production I.G



■Production I.G本社位于东京都武藏野市，周围环境清闲而安静，丝毫感受不到大都市的沉闷与压抑。



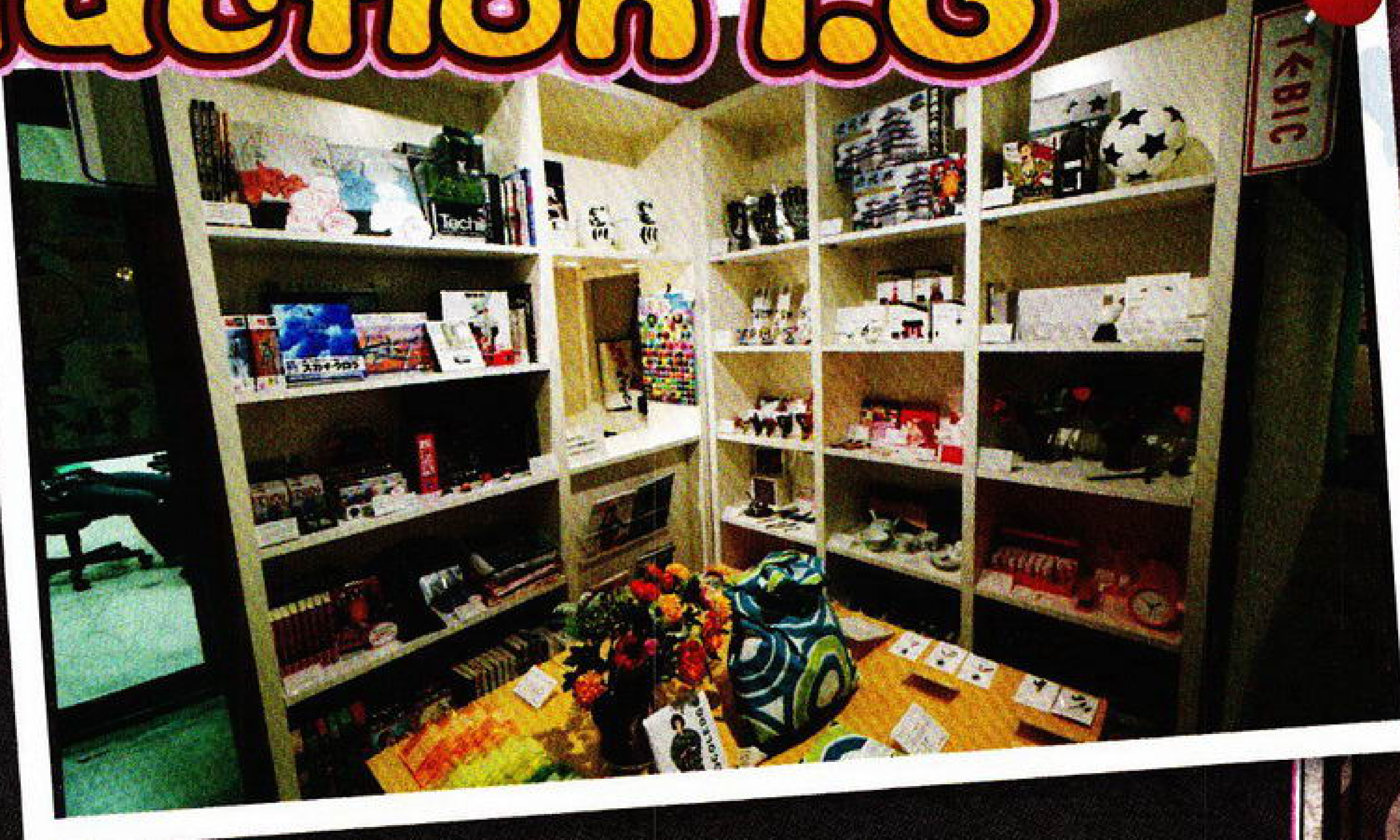
▶Production I.G诞生于1987年，前身是老牌动画公司“龙之子”的一个制作分室，现任社长石川光久也是该社的创始人。会社名字中的“I.G”分别是石川和副社长后藤隆幸的发音首字母简写。



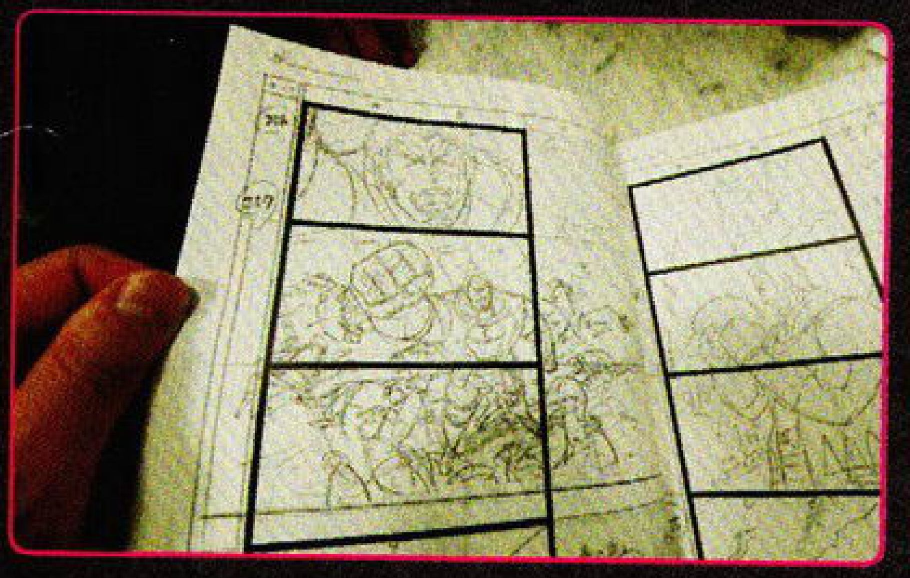
■一走进会社内部就可以看到一间干净整洁的休息室，书架上摆放着各种相关杂志与周边。



■由游戏改编的《战国 BASARA》TV 动画第二季是今年热播的新番之一，担任这部动画人设以及作画总监督的大久保彻先生正在一丝不苟地作画。



▲Production I.G内也有一个小小的物贩区，每位来到这里的客人可以尽情挑选稀有珍贵的周边，有些甚至还有制作人员以及声优的亲笔签名。

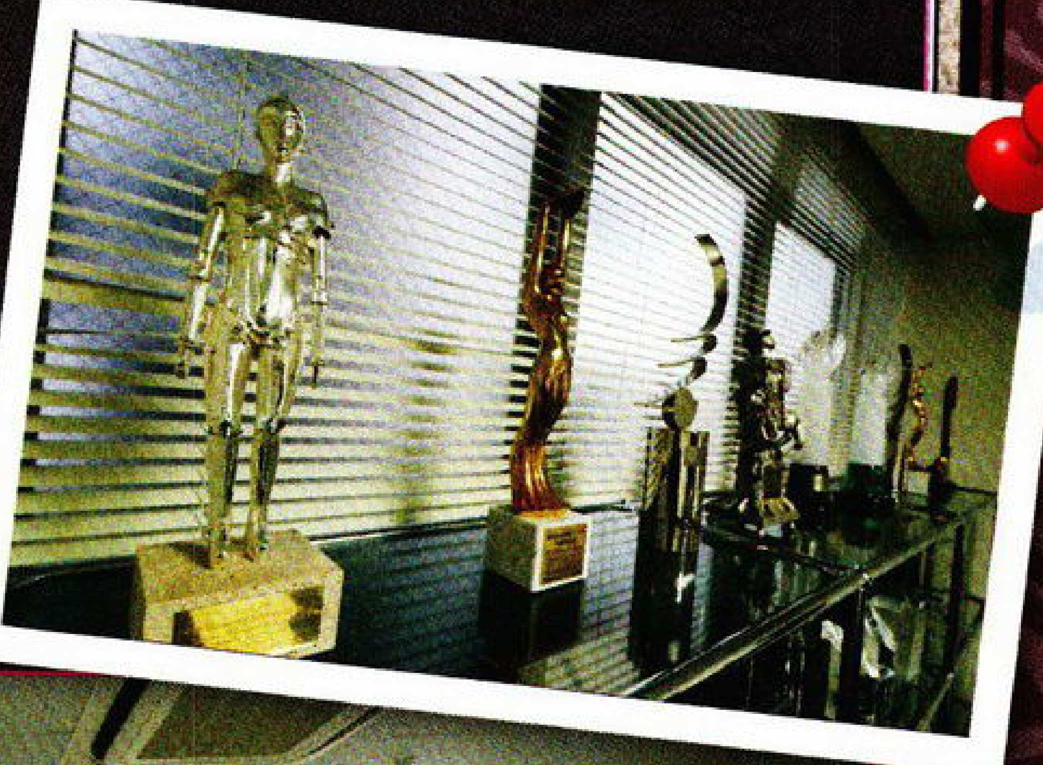


▼《战国 BASARA》的动画分镜绘稿，上面密密麻麻书写着各种镜头处理以及细节设定。



■勾勒好线条的原稿要在这里进行上色，这是一项繁琐复杂的工作。

▼会客厅的陈列架上摆放着琳琅满目的奖杯，这些都是Production I.G的动画作品历年来在日本以及全世界获得的各种奖项。





■Production I.G还在会社的底楼经营着一家别有情趣的餐厅，既解决了职员的用餐问题，也能创造额外的收益，可算是一举两得。

▼和大多数日本公司一样，Production I.G的普通职员办公室虽然小巧精致，但却一点不杂乱。





本期有一位三上真司的死忠玩家带来的一篇短文。喜爱动作射击游戏的玩家非常多，至今为止让人满意的游戏层出不穷，新老系列名作大有百花争艳的气势。近年来日式动作射击游戏确实已经远远落后于欧美了，不少曾经的经典面对欧美的动作有些力不从心。也许是欧美市场对于打枪游戏的需求太大了，才造成作品的蓬勃发展吧。不过只要有三上真司这样的一群才华横溢又对作品品质执着的制作人在，日系动作射击游戏的新老品牌的就还有希望。如果你对最近的游戏和业界有什么见解、如果你对天下玩家有什么想说的话，请来稿至自由谈投稿信箱 tt@ucg.cn，期待你的声音。

追随三上真司的脚步

文 Magpie

刚刚打穿三上真司的新作《征服》，长长地舒了一口气，《生化危机 4》和《战争机器》这两款游戏埋下的一个心结从此解开。这些年一直跟踪着这位游戏制作人的历程，一边玩他的游戏，一边感受他在战斗系统设计理念上的变革。心目中的三上真司是个有着重度时间洁癖的节奏天才。咱们就按照时间顺序来看看三上真司的历代作品，在追随天才脚步的时候，也稍稍侧过头，看看这些年业界的进化对三上先生的影响。


■三上真司本人的特点是表情总是比较僵硬。

《生化危机》的“慢”

1996 年，三上真司带着《生化危机》来了，他精心设计了自己的所有表演细节，举枪动作，装填动作，转身动作，开门动作，甚至是受伤的奔跑姿势。所有细节的时间节奏，烘托出一部在缓慢中刻画紧张感的丧尸电影——这就是《生化危机》。三上真司给自己定下了慢的基调，是因为游戏机的机能无法体现快，而为了让玩家最大限度地亲临恐怖，三上真司反其道而行之，索性将游戏的节奏推向了与快相对的另一个极端——慢，而这种慢却力道十足地把僵尸群步步逼近时的压迫和心跳表现出来，把僵尸扑面而来的恐怖的时间延长。

有着重度时间洁癖三山真司小组对游戏时间可谓精雕细琢，武器的射速，武器装填速度，捡起药品的速度，转身的速度都是精心考量，每个动作的时间长度都恰到好处，而与之呼应的是敌人移动的速度，和敌人厚重的血量。玩家的爽快感来自于艰难地战胜敌人，从而产生的喜悦。

把“快”做到爽快，很容易让人接受。要把慢做爽快，靠的就是制作人的硬功夫，这是动作天尊老卡的强项了。要体现电影版的画面，游戏运用了固定视角的分镜头，而这也决定了该游戏不能是一款靠准星来玩的真正意义上的射击，实际上，深知 Capcom 长处的三上真司充分发挥了老牌动作游戏公司在手感上的优势，将生化危机做成了一款披着射击游戏外衣的动作游戏，披着美国文化外衣的日式冒险。

节奏感也渗透在解谜的过程中，每次开门的特写，电梯升降的焦急等待，玩家面前未知的房间就在那几秒的宁谧后袭来。（小时候经常纳闷为什么一到开门，上电梯，就会听见读盘声音——傻孩子，开门和上电梯就是为了掩饰 LOADING，反而吓到了）

在欧美 FPS 刚刚开始抬头的当时，三上真司毅然放弃了准星和速度感，放弃了射击游戏而选择了动作游戏，在优美的缓慢中，有张有弛地讲述着美国小镇的阴谋故事，一时间，虚构出来的安布雷拉公司被捧得红过了现实中的 Capcom。从慢中尝到甜头，积累了经验的三上真司开始尝试在慢中引入一些新的元素，强化游戏的动作性，由此，三上真司的“慢”推向了两个方向，一个是延续《生化危机》的设计理念，继续强化玩家射击僵尸时的恐怖感，由此诞生了《生化危机 2》和《生化危机 3》，另一个则是在慢中加入传统动作游戏元素的新系列《恐龙危机》。

在“《恐龙危机》系列”里，传统动作游戏里的一些要素被引入进来，比如连击造成了 Combo，以及在恐龙扑向主角的时候开枪，会出现的 Counter，Counter 的杀伤力大大增加，之后 Capcom 将这一设定发挥到极致，从而诞生了《鬼武者》的一闪系统。对玩家把握时机的能力进行奖励，是动作游戏设计的重要理念，这个理念被三上有力地贯彻到了《恐龙危机》中。

三上真司继续领队转战在浣熊镇的各个角落，1999 年《生化危机 3》发售，传统意义上的生化危机战斗系统已经发展到了一个端点。在敌人攻击的时候，按下瞄准，会出现紧急回避，回避后射击。（《猎天使魔女》的系统灵感来自这里吗？）此时的三上一边等待着自己的突破，一边和 SONY 闹着别扭，抱怨机能，函数库不完整，画面不够实现自己的野望等等。与此同时，射击游戏也发生着革新。

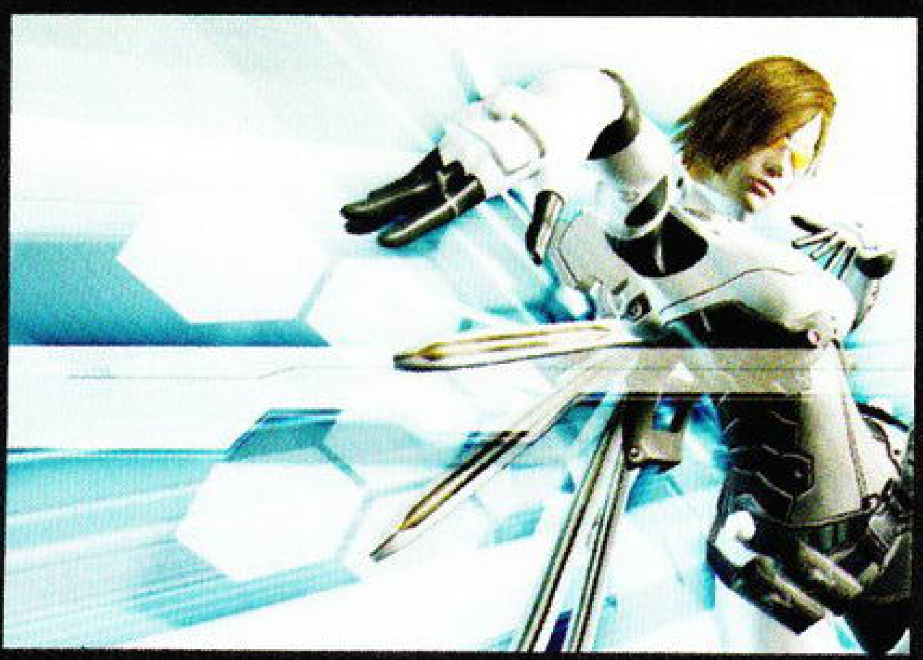
业界小插曲

第三人称射击游戏开始发展

2002 年发售的《分裂细胞》引入了越肩视角的射击系统。

Namco 的《Kill Switch》于 2003 年发售，在第三人称射击里首次引入了掩体系统。玩家可以在身体不探出掩体的情况下进行盲射，也可以探出掩体进行精确射击。

《PN03》，2003 年，三上真司做出了一款大胆变革的动作射击游戏《PN03》，这款游戏可以说不是个成功的作品。游戏中，主角移动中不能进行射击，而射击时不能移动。从某种意义上说，本作试图将射击游戏和动作游戏的不同理念矛盾地放入到一个整体里。对当时多数的媒体评论来说，本作的美术风格远远高于游戏性。这款作品随后就被众人遗忘了，可是，她却为日后的一次绝地反击埋下了伏笔，这个伏笔埋得很深很深，大家不要急。对于《PN03》的探索，使得三上真司对动作游戏和射击游戏的节奏问题有了新的认识。可是，三上并没有继续他的探索，而是回到了自己开始的地方。



本栏目文章仅代表作者个人观点

生化危机4

动作游戏和射击游戏的完美融合

终于，2005年，三上带着《生化危机4》回来了，并且宣布"《生化》系列"为NGC独占。既然要说说4代，就得再跟大家唠叨一下笔者心中动作游戏和射击游戏在设计理念上的根本区别，（以后会专门找机会单独一篇文章分析这个区别）动作游戏对玩家把握时机的好坏进行奖惩，对攻击目标的准确率要求较低，而射击游戏对玩家瞄准的准度进行奖惩，对按键时机的要求较低。

因此，《生化危机4》引入了射击游戏的瞄准要素，同时依旧兼备了传统生化危机的动作要素——瞄准系统，但依旧不是准星，而是激光瞄准器的红点。但是，作为一款射击游戏，三上真司透彻地洞察了射击游戏理念的根本，既然要对玩家的准度进行奖励，那就彻底一点。传统的射击游戏只是根据击中部位不同，伤害值不同，而《生化危机4》则会根据击中位置不同造成敌人完全不同的硬直动作和伤害效果，这种对玩家准度的奖励太厚道了。击中头部，丧尸会被爆头，也可能会捂住脸，这时可以进行QTE攻击，动作游戏的成分带进来了；击中腿，敌人会倒下，也可能捂住膝盖硬直。又可以进行近身肉搏了。"《生化危机》系列"的特点是慢，4代的特点是更慢，那优美的慢将无数初次接触该作的玩家拒之门外，又将无数玩家拉入沉迷的深渊。

越肩视角，射击后丧尸的硬直，近身QTE，这些都不是三上真司原创的概念，却完美糅合在一起，交融在"《生化》系列"拿手的慢节奏中，三上真司的功力已经毋庸置疑。至此，"《生化危机》系列"抛开了历代大量的解谜桥段，更纯粹地追求战斗，更值得一提的是在动作射击游戏中引入RPG常有的武器升级系统，让《生化危机4》成了一部集大成之作。

此时的三上真司对NGC的机能颇感满意，多年来对索尼的抱怨，甚至是入行以来对硬件机能的抱怨终于有了个交代。

2006年《战争机器》的入侵

可是，总有人比你幸福。你是开发游戏的，人家是开发游戏引擎的，你和任天堂签了战略合作，人家可是被微软捧着的红人。你在NGC上独占，虽然最后晚节不保地移植了PS2。人家可是微软次时代主机的看家作品，微软的独占名单上开始出现一个即将比《光环》更加响亮的新名字《战争机器》。开发总监Cliff有着比三上真司强大得多的技术支援，同时也是个把控节奏的高手，而且，他也很"慢"，这慢中透露着阳刚的狠劲儿和快感。

一款打着创新旗号的游戏，必然在游戏的所有设定上都做了反复的斟酌。《战争机器》虽然是粗线条男人的故事，可是一举一动都也都是经过了推敲。人物移动：缓慢的移动，奔跑中模仿手提摄影机的晃动。近身战由链锯中溅射出的血肉和壮汉肘关节的撞击来表现。最最关键的是，《战争机器》，通过掩体系统来完成了慢。欧美射击游戏必然要有的准星：盲射时低准确率，瞄准则要牺牲自身暴露目标而换来命中。换弹夹：在正确时机按键，上弹速度飞快，上弹量满格，子弹的威力也有提高，按错了时机，会卡住。对玩家的时机把握能力作出奖励是动作游戏惯用的设计思路，《战争机器》则坚决地把这个思路注入到厚重的欧美射击游戏传统里。

当时，我作为一个既喜欢动作游戏，又钟爱射击游戏的小玩家，热切地期待那位三上真司先生用新作来回答《战争机器》，人家都已经开始叫板了，三上你倒是说句话啊。可是，三上真司的境遇不如Cliff稳定，事业上一直没有找到自己稳定的归宿，或许是杂事太多吧，又或许是他在静静思考，酝酿着什么新的野望？

回答《战争机器》

《征服》对话《战争机器》

《征服》出现了，美术风格继承了《PN03》的遗志，而战斗系统上，则汇聚了三上真司多年以来的积累和新锐的突破。他曾经试过射击中无法移动，曾经试过子弹时间，曾经试过慢，只不过在《战争机器》慢过了之后，三上真司没有再慢，反而玩起了第三人称掩体射击。首先，第三人称掩体射击有的，我都有，掩体射击做得十分标准，近身肉搏自然也是日式风范，干净的画面渗透着《PN03》的影子。从传统第三人称射击的标准来看，本作的几大指标统统合格。然而，三上真司绝不会交上一张仅仅是"合格"的答卷，没有创新，就不是三上，那是《生化危机5》和《使命召唤7》。

这次，三上真司没有再"慢"，游戏引入了独到的ARS系统，从而彻底改变了掩体类第三人称射击游戏的全部节奏。三上真司在《红侠乔伊》和《PN03》中的探索成果，尽数应用到了《征服》中。《征服》不是一款纯粹的射击游戏，它是关于子弹时间的动作游戏。

我们先来看看《马克思·佩恩》开创的子弹时间系统，玩家发动子弹时间，所有敌人的时间变慢，主角移动速度不变，飞身跃起开枪，画面出现弹道。这是游戏中首次将主观时间与客观时间剥离到相对独立的程度，它虽然服务了玩家，但是依旧有着两个缺点：1 时间改变后，依旧是均匀流淌；2 时间改变的方式只有一种，就是敌人变慢，我变快。之后各大作品纷纷采用。三上真司在这个基础上又走了一步，《征服》的ARS系统在掩体基础上引入了子弹时间，注意玩家不仅仅能够发动子弹时间，而是能够控制子弹时间，这个时间的流淌不再是单一的，均匀的，而是一触之后，肆意改变。我们来看看游戏是如何对待时间的。

玩家对子弹时间的控制分成三个层次。

1 标准的子弹时间：玩家在滚翻闪避动作游戏，按下瞄准，子弹时间发动的同时，准星增大，玩家不能移动，固定射击。

2 玩家按下ARS键，以高速在地面移动，这个可以说也是一种时间节奏的控制。敌人的速度不变，玩家的速度更快。恨不得省去主角在掩体之间挪移的过程，恨不得省掉所有的跑路费；

3 玩家在高速移动的过程中按下瞄准，玩家继续移动，敌人时间变慢，准星增大。这个设定，将玩家的时间和敌人的时间快慢拉开了两个档次。

4 被动子弹时间：射击游戏从《使命召唤》开始，取消了血槽，重伤后只要不被击中，血量自动回复。本作中，在主角处于濒死状态的时候，自动进入子弹时间，玩家可以做普通移动，也可以做高速移动。可谓是逃命的福音啊。

可以说，主观时间和客观时间的所有有利玩家的排列可能性，全都被《征服》用到了。光是像上面这样教科书般地罗列，无法道出本作的精妙。只有在亲手游戏时，一个按键就能在快，慢之间自如切换，才能体验虐待敌人，虐待时间的爽快感。



■《征服》成功地征服了一大批玩家。

三上真司终于挣脱了时间流淌的枷锁，彻底跳起了快与慢的舞蹈，将节奏的掌控权交给了玩家。在《征服》里，可以体会到三上真司从《生化危机》到《PN03》的积累和功力。可以说，在新作中，三上真司汇总并发扬了目前第三人称射击游戏和第三人称动作射击的所有花样——掩体系统，子弹时间，QTE，第三人称射击游戏正在被三上推到新的穷途末路。

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email cn

插画：木仙&西达



本期 What's In 流行游戏

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

《怪物猎人 携带版 3rd》
九兵卫、雷电、洛克、木仙、才教授

铃你为什么就不跳进这个坑里来呢？
——使出混身解数都未能将铃骗入《MH》世界来的才教授表示万分不解

《GT 赛车 5》
雷电、铃、才教授等

开着宝马去打猎。
——一边联《怪物猎人》一边玩《GT5》B-spec 的雷电留



《高达无双 3》
纱迦、雷电、脆薯条

一架敌机引发的血案
——对本作新加的诱爆系统有感的纱迦



《圣恩传说 F》
脆薯条、九兵卫、八重樱

一天一个样，三天大变样。
——对游戏中各种 DLC 换装称号目不暇接的九兵卫留

★2010 年度最佳游戏中国玩家评选活动已经火热展开，快来为你喜爱的游戏投上宝贵的一票吧！投票方式可以选择回函投票和网络投票两种，选票已在 UCG 第 264 期和《掌机王》149 期中送出，错过这两期杂志的读者也可以通过 UCG 官方网站 ucg.cn 进行网上投票。但只有寄回函表才能参加一等奖的深圳快乐五日行的抽奖哦！

★编辑部的怪物猎人党近期非常活跃，特别是中午休息时间更是他们组队狩猎的最佳时间。为了不打扰到其他午休的同志们，以雷电、洛克为首的猎人们将战场转移到了隔音良好的游戏室。但即便如此，他们热情地嘶吼声还是会时不时地从门缝中泄露出来。

★本期杂志是 2011 年第 1 期，不过按照期刊的惯例，真正的 2011 年第 1 期应该是过完春节后的第一期。届时杂志将会作出一些大举动，包括此前调查过的大家关心的内容等，敬请期待！

12月阳光成员之星

寒冬已至，不过UCG阳光成员的热情日益高涨。他们活跃于杂志的各个方面，有人撰写最新游戏的攻略，有人负责给已上市的杂志挑错，还有几位成员正联合起来撰写一篇精彩的特别企划。即将出版的《X360专辑 Vol.13》也可以看到他们活跃的身影，其中有一位成员一口气就撰写了4个游戏的全成就攻略，堪称典范，他就是曾在UCG发表过《NBA 2K11》文章的ZHR。

据统计，在最近的一个半月内，他接连完成了《NBA 2K11》研究＋成就攻略、《星球大战 原力释放2》攻略、《NBA JAM》攻略、《哈里波特与死亡圣器 第一部》成就攻略。通过发表各种文章，他的设备如今也是鸟枪换炮，用上了高清截图卡，这样以后就能更方便地为大家服务了。其实不光是他，已经有好几位成员利用自己的稿费升级了自己的硬件。各位如果对自己能力有自信的话，就不要错过这么好的机会啊！

其实从杂志1999年创办到现在，自己已经买了11年的UCG了，说我是个油炒饭那绝对没错。从以前就觉得做一名游戏杂志编辑是非常有趣的事情，自己也很憧憬。后来也尝试过在杂志上投稿，现在还记得当时自己文章被录用时的激动心情。不过后来自己还是迫于学业的压力，搁浅了投稿这条路。现在毕业以后看到了阳光育成计划，感觉机会又回来了。

本人属于通吃型玩家，除了太美少女的游戏类型外其他都玩。《传说》、《鬼泣》、走格子的《机战》等等我都喜欢，即便一些素质平平的二三线作品，只要没有让我特别反感的地方我也乐于尝试，这样使得我在做阳光成员的时候可选择的任务要多一些。本人还是个奖杯迷兼成就饭，觉得好多游戏的成就、奖杯设定得非常用心，可以从当今快餐类为主的游戏世界中挖掘出不少乐趣，所以对很多奖杯与成就攻略的任务很乐于胜任。这期间总帅纱迦为我提供了不少帮助。今后我也会努力为大家作出更多的内容，尽请期待。

总帅评价：积极，有想法，能主动寻找题材并独立完成，效率高。

连州 赖飞鹏：曾经年少玩掌机，心里渴望要一台……当我眼中有泪，别问我是为谁，就让我拥有台掌机，啊～，给我一台PSP……（以上歌曲改编自《忘情水》）

不好意思，打断一下，其实UCG的奖品里是没有PSP的……你先别哭啊，不过马上就有机会了，那就是大赏的抽奖，三等奖是PS3、X360、Wii、PSP、NDS任选一台，那可是你今年惟一中PSP的机会，赶紧认真写好回函寄过来吧！

特别来信：

亲爱的《游戏机实用技术》小编们：

你们好！

我叫蒋仰洲，男，今年19岁，是贵杂志的一名忠实读者，自初二以来就开始看你们的杂志，却是我人生中第一次给你们写信。

在2009年5月的一天，一道惊天霹雳当头劈下，我觉得一切都变得黑暗无比，世界是那么的陌生——我被确诊得了急性白血病。

一切都变了，我无法形容当时的心情，我只是觉得很无助、很迷茫。可是时间和疾病并不会等人，在家人、医生的帮助下，我下定了决心，很快开始了治疗。因为我通过了解得知，以现今的科学、医疗水平，要完全治愈是可能的，得病不可怕，从心底放弃了求生的信念才更可怕！

院中的情况非常陌生，在这里，我经历了精神上从未经历过的历程。我是很不幸的，患上了这种疾病，但我同时又是幸运的，因为每当我闷闷不乐时，我都会手捧着《游戏机实用技术》，我喜欢游戏，同时也喜欢有关游戏的一切，杂志的内容似乎成为了我心中一个重要的支柱。

2009年11月，我拿到了最新一期杂志，同时也得知骨髓配型找到了，父母也说，等我移植完成就给我买PS3，那天我高兴得一晚没睡。12月，我来到北京进行骨髓移植，在密封仓渡过了最艰难、痛苦的30多天。仓中我只能一个人，与父母对话都只能通过对讲机，能随身携带的只有几本书，我将它们放在床头，痛苦的时候，就拿出来看看，心里就会好受许多。

昨天就是感恩节，我想在此感谢父母、那位无私的供者、同学、老师、父母的同事，还有《游戏机实用技术》以及全体小编们！是你们在我困难的时候给我带来了乐趣和信心。

蒋仰洲

2010年11月29日

于北京

你很勇敢，真的。看到你的来信编辑们都非常感动，同时大家也为UCG能成为你痛苦时的鼓励而感到欣慰。如果计划安排没有什么改变，现在你应该已经拥有PS3了吧，平时要多注意身体，不要一次性玩太长时间，时刻把自己的身体状态放在首位，毕竟只要你想，以后能玩游戏的机会还有很多。最后要告诉你一个好消息，编辑们为你准备了一份礼物，你留下的是家中的地址，礼物也会寄到家里，记得请家人帮你留意哦！

汕头 Peace：祝众编工作顺利，男帅女美娃漂亮。

谢谢你的祝福，至于最后那个娃漂亮……哦，你说的是胜哥的宝贝小胜胜。

厦门 邱翔昱：十分高兴收到八重樱大人寄来的明信片，在此表示感谢。话说八重樱大人和铃大人谁更萌呢？一开始觉得两人都好天然呆，后来看了263期插图后觉得两人都好女王！

这位读者大人，你要是看了264期插图会觉得八重樱大人更女王，要知道对于一个哥特式萝莉来说，能够一边萝莉一边女王是何等的强大，与她相比，我简直相形见绌啊！

知道为什么我的笔名会叫八重樱么？因为我有八重人格！

狼来了



不同的烦恼



哈尔滨 许然：高三了，没有更多的时间去游戏，只能偶尔抽时间玩，没想到女同志们贡献了不少游戏攻略，看来作为男同志，我不能落后，得把《忍龙 II》捡起来，没想到我不在都有人如此猖狂了，我得抓紧时间了。最后，向女同志们行注目礼。

好强大的气场，高手饶命……您请放心，就算您继续把《忍龙 II》放在地上，我吃了豹子胆也不敢在您面前猖狂。

杭州 武旭辰：在《Wii 专辑》中，我希望能收录《星之卡比 毛绒玩具》的攻略。

八重樱你骗了我，那天我问你《星之卡比》有哪些作品，你没有告诉我有《毛绒玩具》！

《毛绒玩具》一定就是《毛线史诗》传说中的续作吧！

猎人召集！《PSP·e 族》超给力

“《MHP3》狩猎祭”全面启动，PSP-3000 等你拿

伴随着阵阵的寒意，“《怪物猎人 携带版》系列”最新作——《怪物猎人 携带版 3rd》已经在这个冬天悄然来临。喜欢 PSP 的你，也是一个常年征战沙场的猎人吗？如果答案是肯定的，请不要错过近期出版的《PSP·e 族》，超给力的“《MHP3》狩猎祭”活动等着你，如果你对自己的狩猎技术有足够的信心，我们还准备了大奖 PSP-3000 主机和大量奖品，保证你拿到手软。

作为 PSP 专门志，PSP 上的重头大作《怪物猎人 携带版 3rd》自然是《PSP·e 族》近期最为关注的游戏。从《PSP·e 族》Vol.66 开始，相关活动便已经拉开帷幕，包括随刊附赠的艾鲁猫纸模、怪物猎人海报等精彩随书礼品。

以上只是前期的预热活动，如今《MHP3》已经发售半月有余，相信各位猎人的技术也已经磨练得差不多了，所以全新的《MHP3》比赛活动也即将上线。本次活动，《PSP·e 族》协同国内著名视频网站“酷 6 网（http://www.ku6.com/）”、知名游戏杂志《游戏机实用技术》官网 UCG.cn（http://ucg.cn/）共同举办。活动的详细内容将在近期出版的《PSP·e 族》中公布，只要您购买《e 族》，就有机会参加本次比赛。

由于本次活动专为猎人玩家量身打造，所以身为猎人玩家的各位绝对不容错过。为了鼓励大家参与本次活动，《PSP·e 族》特别准备了大量奖品，其中包括 PSP-3000 主机和众多的 PSP 周边产品，如果您还想进一步了解这个活动，请随时关注最新出版的《PSP·e 族》以及 UCG.cn 网站。



一刀有话说 Vol.21（特别版）

由友基科技赞助的 2010 年“游风艺苑月度最佳作品评选”系列活动已经在顺利落下帷幕。已经正如上期本刀跟大伙所说的那样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，所进行“无冕之王”的评选，也已经在本期展开。不过，在这一大批优秀的画稿中要选出 1 名优胜者，这让挑花了眼的我和其他编辑同事有点犯难了。

鉴于此，我们决定还是从这些入围稿件中精心挑出 12 幅质量相对较好的作品，作为“无冕之王”的初选结果。而这 12 幅作品中，哪张能够最终问鼎呢？我们把决定权交给你，我们的热情读者！

这个“无冕之王”的投票活动将会在我们的官网 ucg.cn 举办。在各位拿到本期杂志的同时，大家访问 ucg.cn，便可在醒目位置找到相关投票页面。在该页面上，我们会为大家准备这 12 幅作品的原始大图下载链接（比光盘中附送的标准电子版还要大哦！）敬请参与！

下面便是这 12 幅候选作品的相关资料。



总第 253 期（2010 年 7A）
羊习习（广州）
作品：《猎天使魔女》



总第 254 期（2010 年 7B）
韦煜（深圳）
作品：《轻音部成员合影》



总第 255 期（2010 年 8A）
周沫（北京）
作品：《MGS PW》



总第 256 期（2010 年 8B）
kazuya（南京）+ 贝纳雷斯（广西）
作品：《八神庵》



总第 257 期（2010 年 9A）
王浩然（北京）
作品：《胧村正》



总第 258 期（2010 年 9B）
小马（北京）
作品：《伊达政宗》



总第 260 期（2010 年 10B）
K.LL（上海）
作品：《大神传》



总第 260 期（2010 年 10B）
Uso（上海）
作品：《战国 BASARA 3》



总第 261 期（2010 年 11A）
Sola（广州）
作品：《初音（原创服装）》



总第 262 期（2010 年 11B）
+Kaede+（广州）
作品：《战国 BASARA 3》



总第 262 期（2010 年 11B）
神月（南宁）
作品：《小太阳与大神》



总第 263 期（2010 年 12A）
李枫立（成都）
作品：《但丁 + 贝姐》

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

年末特别放送！奖品增加！种类增多！

本期大奖



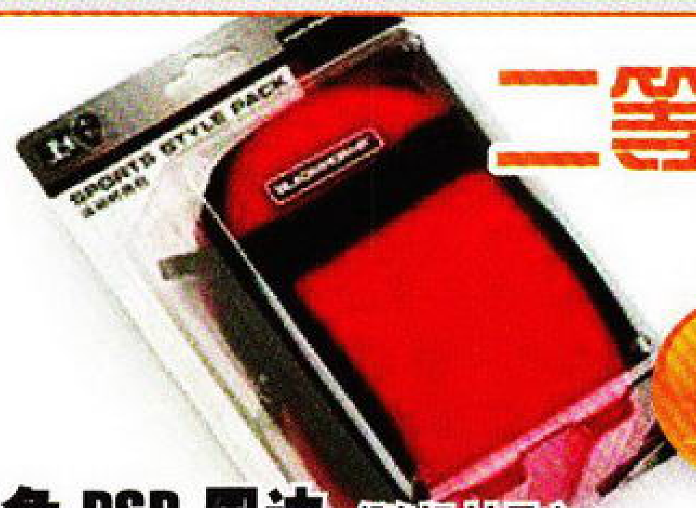
PEGA WII 太鼓专用鼓 2名

一等奖



MVP 北通无线球王 2（无线六轴震动版） 2名

二等奖



黑角 PSP 周边（随机抽取） 6名

三等奖



PEGA Wii 周边（随机抽取） 10名

12A 互动信箱礼品名单

大奖 PEGA WII 太鼓专用鼓
广州 钱 宁

一等奖 MVP 北通无线球王 2
上海 景思清　乌海 费思超

二等奖 PEGA X360 双 65 纳米酷冷风扇
贵阳 王士吉　上海 张 鑫
武汉 刘亦超

三等奖 PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充
南京 周太进　大连 王昌平
深圳 冯南琴　北京 陈亦飞
沈阳 孟广隆

本期问题

1. 你对本期内容满意不？可重点说说觉得好和差的内容。
2. 对来年杂志想提的建议，什么都可以，不光是杂志内容，页数、光盘、赠品、纸张……什么都可以提。

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：



《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40、41、43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 112、130 ～ 133、146、147、148 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 149，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、143 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、15 ～ 19、29、36、37 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》、《PSP 专辑 Vol.10》、《PSP 专辑 Vol.11》定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.7》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》，定价 12.00 元。《卡牌 · 桌游》第 7 辑，定价 15 元。

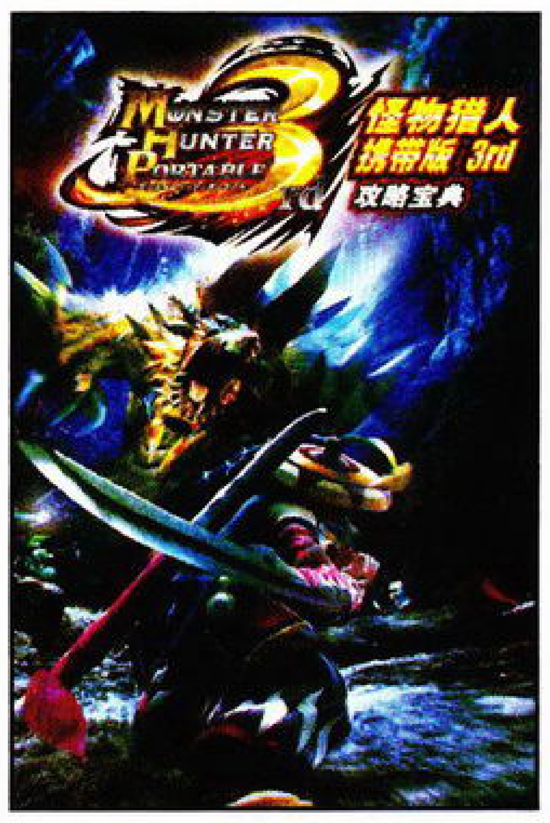
邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱　《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020　电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：



《怪物猎人携带版 3rd 攻略宝典》《生化危机 终极档案》，定价 45 元；《iPhone 专辑》第 2、5 辑，定价 28 元 / 辑；《光环 进化》，定价 32 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《猎天使魔女 无限巅峰默示录》，定价 28 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人 2》，定价 9.8 元《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1 ～ 6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、18 ～ 23 辑，定价 19.8 元 / 辑；《模魂志》第 42、43、44、51、52 期，定价 15 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010　电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》38 辑，定价 18 元；39 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 12 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑，定价 32 元。



邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱　《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020　电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 期、总第 166 期、总第 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 期、总第 252 期、总第 257 期、总第 260 期 —265 期，定价 :9.8 元。总第 229 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。



邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱　游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000　电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

- 我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
- 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



［铂］可以预见，在看过本期的游戏光环DVD后，一定会有热心读者说："胜哥，你怎么变胖了？"做为一个已结婚生子、年过而立的"怪蜀黍"，体重随物价上涨并不是什么稀奇事儿，再说"生老病胖"乃自然法则，况且俺也有过风华正茂的时候，这便足够。

［金］最近去外地办事，怕路上无聊就借了台PSP，又通了遍《战神 斯巴达之魂》的中文版，算是对上次囫囵吞枣的一点补偿。因为是强行插入的外传作品，剧情有些牵强也是难免，但前后衔接基本说圆了也算不容易。又琢磨了一下新系统，觉得亮点还是有不少的，就是难度太低。最终BOSS战的形式颇有新意，让我突然期待起了哪天会推出个双人合作的《战神》新作，那就太给力了。

［银］这算是我今年惟一认真去玩的掌机游戏，明年估计也只有《啪嗒嘭3》会有动力去研究。只玩一台主机对我个人来说还是非常适合的，"全机种制霸是理想，是态度，但不一定是自己需要的游戏方式。"

［铜］"世界这么乱，装纯给谁看？"对于《山楂树之恋》所表现的纯爱，不少观众也给出了消极的看法。其实张大导演自己在挑选角色时的抱怨也说明了问题："现在的孩子越生越难看，原因是美女都不愿跟帅哥结婚生孩子，要嫁就嫁有钱的老男人，所以这九零后的娃真长得不灵。"

本期个人签名

老了有三大好处：第一，坐着就能睡着；第二，看重播的影视剧总有新鲜感；第三……第三，不记得了。



《MHP3》一出，一切常规活动都成为隐性事件。

在《GT5》发售短短一周后到来的狩猎季让我彻底从一名业余车手转变为专职猎人。目前游戏时间150小时，全怪物讨伐完成。话说《MHP3》的难度确实有所下降，最终的煌黑龙比《MH3》有明显的削弱。想当初《MH3》300多小时的旅程中，煌黑刷了几十只，每次即使是四人小队最佳配置完美战术，也要15分钟才能推倒。而且悲剧的是，我一个完美的天角也未得到过。而这次《MHP3》，三个人第一次挑战就在15分钟内轻松搞定，双角更是在一个锤手的三五套三连加数个大地的攻击下就全破了，更无语的是第一次通过时，我和洛克就一人得到完美的天角各一个，实在让我泪目啊……不过调高爆率还是蛮好的，至少不会让人太过抓狂，因为前路漫漫无尽头而失去动力。另外，那个，雷狼龙的碧玉，你敢再难出一点儿吗？

平时除了和编辑部的猎人们联机之外，自己一个人在家的时候也会用PS3通过Adhoc Party这个软件和不知道身处哪里的玩家共同狩猎。日服里90%以上都是日本人，凭雷电超烂的日语水平（其实根本不会）和对汉字的掌握程度（偷笑）竟然也能和队友交流个八九不离十。当然看日本玩家的日语发言，我用英文回答……其实日本人英语很烂，不过倒是很友善，从未见过叫嚣着"不说日语滚出去"的坏人，而且被问道是否是"外人"时，我骄傲地全大写回答"CHINA"，他们并未有太多抵触外人的情绪，可见对于普通玩家来说，天下玩友是一家的口号不是胡编的。而且经过自己在任务中的神勇表现还能赢得同伴的尊重，他们还会主动用英语跟我交流。

本期个人签名

现在是狩猎季节，其他的一切全都冬眠去吧！



《挪威的森林》电影版在日本如期上映，看过的朋友评价普遍不错。个人对预告片中呈现出的画面风格非常满意，各位角色的形象和气场也都很棒，除了直子的扮演者菊地凛子……我想绝大部分人都认为直子是一位外表相当美丽的典型美人。这部片子估计内地上映是没戏了，期待能早一点去香港看吧。

去年的圣诞节中午11点，我收到了一封改变自己命运的信，一封令人失望到冰冷的信。不过那时纵使有千般悔恨和不甘，我手中依然有选择的权利。我安慰自己说，这已经比不少人从来没有选择权幸运很多了。选择权是一直握在手中的，至今我仍感激这一点。今年圣诞节就要幸运很多啦，身边有这么多志同道合的朋友。想必圣诞节会过得非常愉快。

香苗还是非常恐惧洗澡，每次给它洗澡必被其抓伤。一沾水就拼了命的反抗，刚开始我是用力固定住它，后来觉得这样太可怜了，就用手很轻很轻地握着它的一只爪子，慢慢地我发现有时候这样就能让它平静很多。可见信任是可以努力传递的，即使对方是小动物。

这几天天冷下来，我毅然决定再买一条棉被。在网上买了一条，不到100元。但是意外地被告知这个东西是棉被蕊，还要加被罩什么的。再一查被罩竟然也要100往上！于是我果断觉定不买什么被罩，直接用。等到脏了的时候再买一个新被罩套上……

本期个人签名

勿忘初志。



★这边的气候实在是太诡异了！前一天还是阳光明媚，穿着单衣都会热出汗，转天就骤降十多度，迫使我不得不拿出终极防寒武器——电暖水袋。本来选择到这边来工作就是羡慕这边四季如春的环境（电视上说的），来了之后才发现被坑爹了。

☆据说女生10点到12点不睡觉，就等于不要脸；到凌晨4点还不睡觉，就是不要命了。如此看来，我和铃姑娘都属于整天不要脸，偶尔也不要命的类型。一想到我连命都不要了，皮肤方面的问题也就随即释怀了。

★最近突然发现公司楼下沙县小吃的素炒粉相当美味，有蛋有菜且价格便宜，大大一盘也只要6元。配上一碗炖汤，也不过十五块钱。不过我推测等下个月过完春节估计就会涨价了，在涨价之前一定要多去吃几次。

☆读者们收到本期杂志时应该已经玩到《寄生前夜 第3个生日》了吧？预祝大家能在本作的陪伴下度过一个别样的圣诞。

本期个人签名

SOUND HORIZON的新专辑有种微妙的萌感。

【ASL】ASL上海站终于敲定了，时间为明年2月19日，地点是上海大剧院。具体参演名单与详细情报已经在杂志内为大家介绍过了，这里小九就不再重复了，只是希望别再出什么意外就好，强烈严重期待中……

【MHP3】又找回了久违的狩猎感觉！每天下班后，编辑部的猎人们就会三五成群地聚在一起，人手一台小P，不战斗到凌晨绝不罢休，结束后还一起吃完夜宵方才痒痒地各自解散。这是一种磁力极大的生活方式，想轻松地戒掉还真是蛮难的。(PS：至少还没有大学时代玩《MHP2》那么疯狂……)

【咚咔咚咔】自从把《太鼓之达人Wii 3》的太鼓控制器请回家，脑子里就一直在回荡着"咚咔咚咔"的节奏声。后来觉得不过瘾，于是还找来2代的盘继续修炼，发现以前可以轻松过掉的几首鬼难度的快歌，拿起鼓棒却怎么也跟不上拍子，太纠结了。Orz

【Anime】花了两天时间把以前落下的《甲贺忍法帖》补完了，看似不修边幅的粗矿画风，其中的故事却是到处充满柔情，不愧是经典中的经典。话说回来，填完《甲贺》的坑随即看了最新一话的《刀物语》，反差太大导致极为不适。果然不知不觉中，时代已经变化如此之大了……



本期个人签名

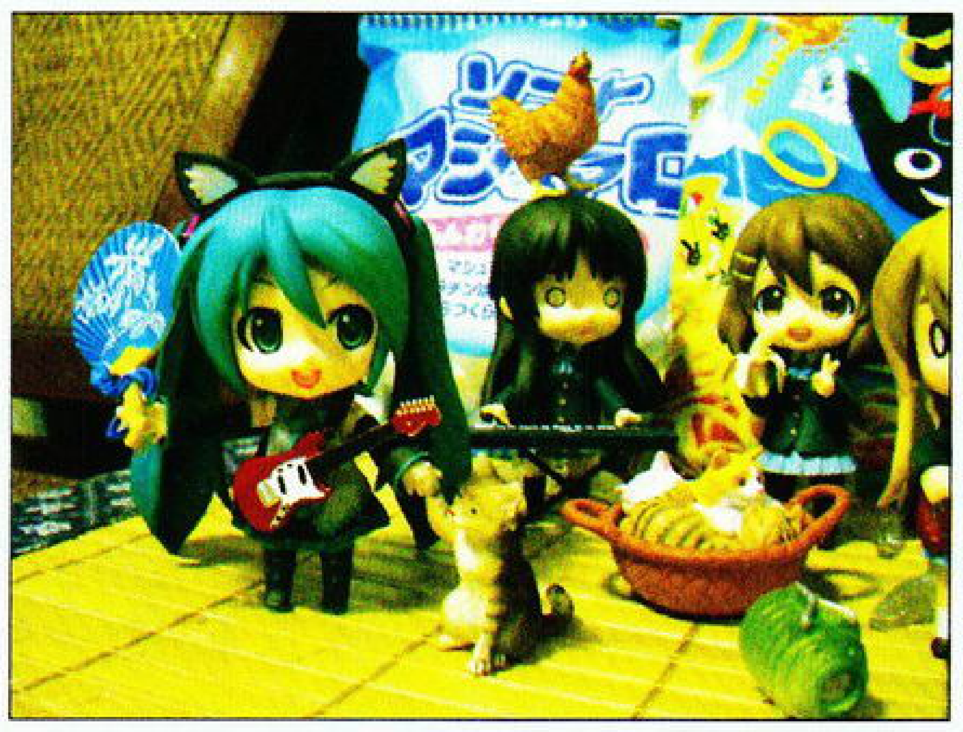
Anisama in Shanghai，2011.2.19



★和几个朋友一起去吃泰国菜，其中有位新朋友是个美国人。当时电视上在放《歌舞青春》，老美自然知道这个，本人X360《歌舞青春》两代全成就，也是一眼就认了出来。不过有个朋友想逗逗老美说话，不停问这片在美国是什么地位，那位老美的汉语水平有限，扯了半天实在编不下去了，最后来了句："这就是美国的《轻音》！"害得我差点喷饭。后来我找他了解了一下情况，原来这位美国朋友是研究东亚文化的，据他说东亚语言里汉语最难，日语次之，韩语最简单。此外还发表了不少关于东亚三国的见解，这里就不多说了，估计写出来有不少人要找我理论——尽管我只是转述而已。

★日本人对《高达》还真是有爱。到截稿前为止，上Xbox LIVE打了30多盘《高达无双3》的在线关卡，遇到的日本人虽然不多，但是都很有个性。这里说几个很有个性的：A是签名和发言必引用原作台词；B是不同军衔用不同角色，理由是原作中角色就是这个军衔；C是必大喊原作台词，虽然声音和原配声优相比是相差很远，但投入的感情并不逊色。一般来说遇到这种人我都会选择静音，不过这次我选择听他说话。总的来说《高达无双3》的在线模式还是变化略少，不知会不会用DLC来补完。如今《真·三国无双6》已确定支持联机，希望联机模式能有一些全新的突破。

★目前我iPhone游戏的成就个数已达到155个。老实说我并不追求iPhone游戏的成就，不过既然有成就设定，那么玩的时候顺便追求一下也是应该的。不过iPhone游戏的成就设定比X360可差得太远了，别的不说，光是必须登录GAME CENTER就很要命了，有时忘记登录，就出现了"拿了不算"的成就BUG。但最近iPhone上的大作也确实太多了，就连《丧尸围城》和《劳拉与光之守护者》都有。现在的大厂也都想明白了，大作都是自带中文，这点就比家用机强喽。



◀为何粘土人偶都这么可爱咧？

本期个人签名

无双3个月！



临近截稿前夕，深圳的气温急转而下，最冷的时候甚至达到5°以下，这让没有提前做好防寒工作的洛克叫苦连天。眼看着还有一大堆内容还没完成，早上起床自然成了洛克每天最痛苦但又不得不面对的事情——不禁觉得，要是能回到以前可以睡到太阳下山的学生时代该多好（旁白：那是你逃课吧！）。

《MHP3》缓慢进行中，开始还认为本作收录的怪物过少，等玩到HR6后才发现算上各种亚种，本作收录的怪物数量足以和《MHP2G》媲美，要是出了《MHP3G》，估计到时候收录的新要素足够玩上一年之久……



▶虽然本作中有相似的风牙龙套，但和麒麟套比起来还是逊色不少，放上一张洛克在两年前画的麒麟套猎人，算是纪念一下在本作中被取消的麒麟吧。

本期个人签名

羽绒服！棉被！



最近终于把《科学的超电磁炮》补掉了，对于我这种"不看新番好多年"的人来说，补掉一部动画还真不容易，话说佐藤利奈配"蹭得累"也挺有味道的。另外时下的新番我就看了《机战OG》，每当洛克老师提起俺妹怎么怎么的我就得和他保持距离……不看新番的理由很简单——"懒"。比起九兵卫每月一大把的BD，我等自叹不如啊Orz。

ASL上海站的第一批名单已经出炉，我表示没什么压力……如果编辑部的同事想组团的话，我倒可以免费当几天导游－_－。最令人头大的便是过完年回到编辑部，工作一星期后再回上海看ASL，光看着就觉得挺那啥的。这时间选得太好了，干脆叫AnimeloWinterLive算了。

天气多变，各位还是需要注意保暖问题，感冒这东西比较麻烦，影响心情、影响工作进度，还会传染。俗话说身体是革命的本钱……以下就省略几千字了，最后我本人还是很喜欢冬天的感觉，天气冷了，思维才会敏锐起来。

本期个人签名

"俺达はガンダムだ！"——《高达无双3》刹那·F·清英



《刺客信条 兄弟会》的多人模式实在是太好玩了，为了它，我搁置了《使命召唤 黑色行动》，也搁置了《GT赛车5》。大家拿到这期UCG的时候，第二弹免费的DLC应该已经出了，这个DLC追加了不少东西，其中还包括多人模式中全新的Advanced Alliance，赶紧去下载吧！如果之前免费DLC第一弹还没有下，记得趁这个机会一起搞定。

突然回想到了上次编辑们集体看电影的时候的趣事，于是跟大家分享一下。那天到达电影院后，我跟八重樱正在大厅里发愁，因为我们两个想坐一起，但票上的号码明显不是连着的。这时奈落出现了，还热情地跟我俩打招呼，而我还在拿着票眉头紧锁地想着办法。只见八重樱表情瞬间变得很无辜，跑到奈落跟前说到："把你的票借我看看好吗？"在奈落把票递过来后，八重樱在两秒钟内完成了以下动作：抢过我手中的票，转身塞到奈落手里，拉起我快速逃往放映厅……在奔跑中，我渐渐明白了八重樱的用意，之后也开始坏笑。我俩跑远了之后还回头偷看了看受害者的表情，可怜的奈落同学站在原地，一脸茫然。

本期个人签名

冬天来了，我吃冰激凌的季节到了。



★5年不见的大学同寝室校友近日到访，不禁又好好地怀念了一番大学的时光，这才发现和其他几个理工或医科院校的朋友比起来，我们的大学生活还算是蛮精彩的。这大概是因为财经类大学女生比较多的缘故吧……听说我们大学时有必修的交谊舞课，而且男生一般都有两个固定的异性舞伴时，几个和尚庙里出来的工科男生口水都快流光了，这让我们的自豪感油然而生……大学时代总是那么令人怀念啊！

★最近气温骤降，终于有了点冬天的样子，晒太阳成为一件无比惬意的事情。对于我这个只怕热不怕冷的人来说，在这座炎热的城市里，这真是可遇不可求的好天气啊！虽然下雪的可能性几乎为零，还是希望圣诞节能冷一点，穿T恤的圣诞节简直是太破坏气氛了。

★在附近的一个小城市体验了一下怡然自得的生活：巨大的湖畔草地，每隔几步就是以家庭为单位聚在一起烧烤、野餐的人们，汽车在靠近草地的路边随意停放，不拥挤、不嘈杂，目力所及处不见高楼，只有无边的湖水与天边的闲云，还真有美式的生活情趣。现在小城市的生活质量真是比大城市高出太多。

本期个人签名

湖畔烟雨

编辑部落 EDITOR'S BLOG





游戏剧本的功能性障碍

起初，我并不是太明白"狗血"这个词到底是个什么意思，后来我明白了，劣质的模仿、相似、老套、毫无新意、幼稚的情节，就是狗血。游戏剧情大多狗血。

不过作为一个自诩为"剧情派"的游戏玩家，这样一句总结似乎连自己也否定，只是事实确实如此，当然，如果是以评判小说、电影、戏剧情节的标准来看，那确实相当狗血，而对于游戏本身，当它要被用来"玩"时，适当狗血一下也没有办法，因为游戏终归是游戏，大多数游戏能给人玩的乐趣就已经足够好了，剧情什么的狗血一些，能热一些便也成了热血，沸腾起来能让各位以玩为主的"看官们"不那么无聊就够了。

其实游戏水平低下或者懒得花时间研究游戏本身"玩"的系统的家伙，更喜欢将自己标榜为"剧情派"，因为剧情大多在第一遍游戏之后就能了解个大概，顺便看看相关资料，上上wiki，便能弄个八九不离十，那并不是为了考验人的智力、理解力的游戏剧情，其实越狗血，越容易理解，玩起来越省力，为"打机"过程附加一个"阅读"属性，弥补自己总是死了接关、过不去了看攻略的倒霉气。

无可奈何的似曾相识

无名少年拯救世界，路上有美女相伴，壮汉辅助，成为世人永传的神话；失去王冠的王家皇室复仇记，一路上被各路"英雄豪杰"追杀，又不打不相识地成为同党共创复兴大业；众神邪恶唯有反抗一条出路的斗士最终发现只是被邪神利用，一气之下人挡杀人佛挡杀佛，最后，咔嚓，整个世界都清净了。要么是好人变成坏人，坏人实际是好人，面带微笑的家伙往往是幕后黑手，百般刁难主角的恶棍也许是主角的远方亲戚，就不一一点名哪些是狗血、哪些是鸡血了，总之，大部分动作游戏、角色扮演游戏、策略游戏什么的，都是这些套路。平平淡淡的故事平铺直叙很无聊，悬念百般设置可一切尽是狗血的故事第一次能糊弄一下玩家，第二次第三次就漏了马脚，一个框架套一百个故事，你想从中找些新鲜的吐槽点都很困难。

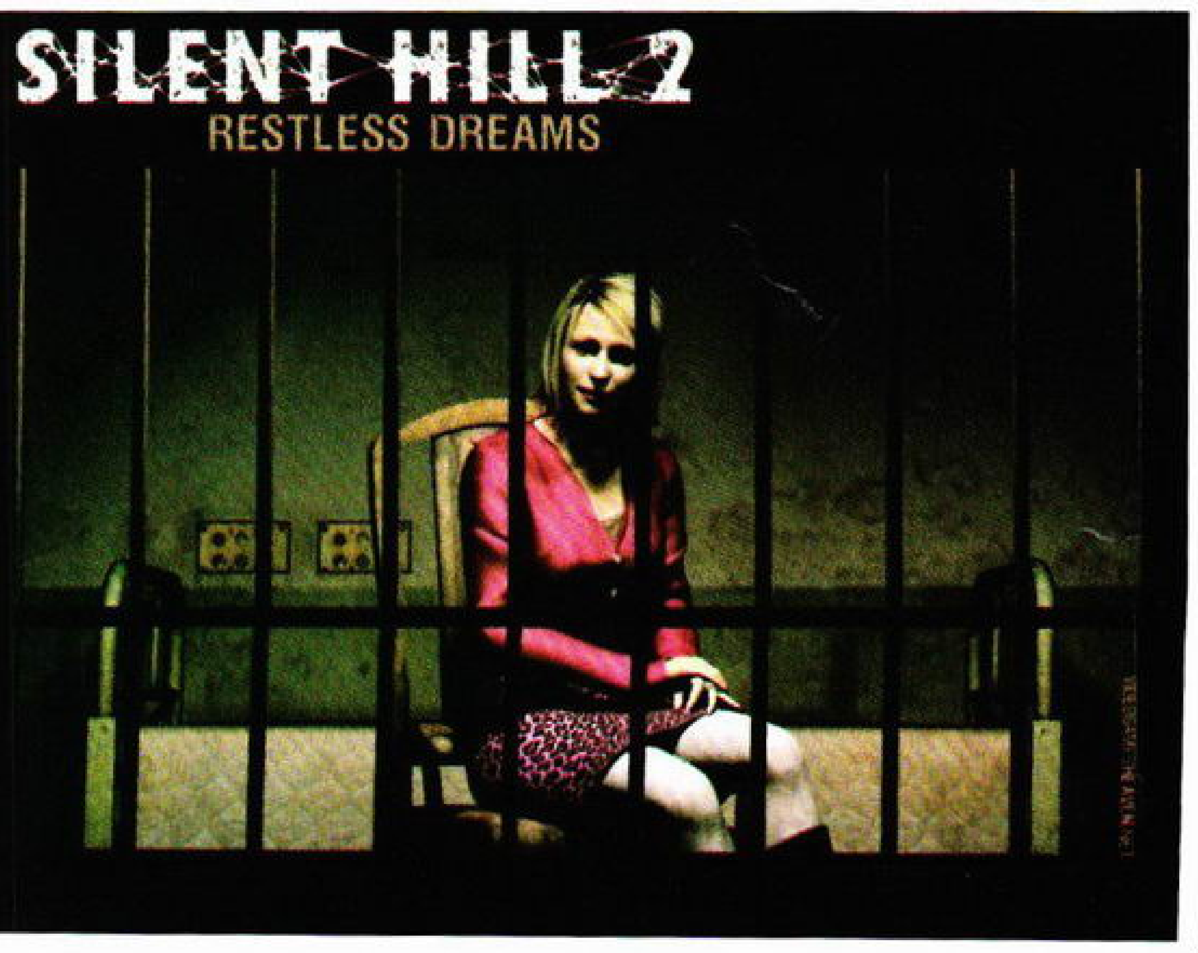
其实游戏剧本作者并不都是能力低下的写手，别把自己——作为一个玩家的自己——的智商想得太高了，我们能想到的，人家干这行靠这行吃饭的，怎么就想不到？一切都是形式所迫。一个剧本作者可以写出惊为天人的故事，但是那能实现吗？游戏的玩法发展了几十年，有些走到了死胡同急需改变，有些则成功转型，迎合观众胃口，容易吗？射击游戏要打枪，剧本作者非要你在打枪的时候了解他精心设定的庞大世界观，你一个人乐意，身边的99个人也不乐意，各司其职，各尽其力，平台动作游戏就好好地设计关卡，跳得开心大家自然买账，没人会在乎公主救了一千次还是不加强贴身保镖仍旧一次次被绑架这样的怪现象，因为玩家想揍死一些人，成为某个大人物，得到胜利的喜悦，英雄救美很爽，女主角够漂亮够有吸引力或者够经典够重量级（当然不是体重）就行了，路上摆上九九八十一个BOSS最好，每个都神通广大，不管第5个是不是第3个的哥哥，也不用管最终BOSS是不是真的想占女主角的便宜，战斗爽快为第一，剧情合情合理在第二。大部分游戏制作公司是这样运作的：

关卡设计师对剧本写手说："我们有一个非常好的点子，需要这样一个正好可以反映游戏系统特色的BOSS级角色出现在这个宫殿的顶层，他特帅，特XXX（省去数百字的描述），你设计一些过场，让他的出场华丽一些。"于是剧本作者就要挖空心思将这样一个角色插进整个故事中，他成了第3个BOSS的哥哥，为弟弟报仇合情合理，于是在剧情前段弟弟死的那个情景再插入哥哥闪现放话报仇的桥段以作伏笔，很好，前后呼应。

为了游戏的长度有所保证，剧本必须足够长。一个好的故事，能够拥有一两处相当精彩的情节冲突就可以成为一部电影，而一个游戏不能只有一两场BOSS战，一个故事不可能高潮迭起，还每个高潮都心意十足。总有那么几个是糊弄事儿的，他们不是来打酱油的，而是来泼狗血的，习惯了就好。

学会善意地接受

不狗血的游戏剧本自然有，不过那相当少，就算是剧情见长的《潜龙谍影》也是在各个小角落存在着无法深究的狗血本质，可也正是这些稍显狗血的剧情大大刺激着伴随系列一路走来的玩家的神经。我们喜欢悲情的英雄，拥有奉献精神的人，大无畏的勇士，热衷于一次次看到宿命的对决，一次次巧合的不期而遇，一次次极力煽情却让人寒毛倒竖的骨肉分离、爱人辞世，因为血与泪、恨与爱这些鲜明的情感更容易为人所接受。正邪之分没那么清晰的灰色故事会让全神贯注于解迷、打枪的玩家分身乏术；高深的黑色幽默，涉世尚浅的青少年很难理解其中的用意。有很多想好好讲故事的游戏制作人，他们努力着，而游戏毕竟不是一个人作品，它牵扯到太多的相关从业人员，考虑到大众的接受能力，你必须回到中世纪剑与魔法的世界，必须让少年成长起来拯救世界，必须让爱人死去激发主角的潜在能力。如果是个好的制作组，会在中世纪加入浓郁的人文气息或奇幻元素——比如《异域镇魂曲》；会让少年身上充满成长的痛与热血的情——比如《MGS》的雷电；会让爱人死得并不那么狗血——比如《寂静岭2》。其实作为喜欢游戏的玩家，从游戏中获得的乐趣多多，剧情是其中的一部分，即使在你的天平上占据了较大的比重，它也不是游戏的全部，在你挥舞巨剑释放魔法冒着枪林弹雨成为世界的英雄时，你应该知道，这无法是一个惊世骇俗的故事，因为那些感人至深的故事大多不是这样发生的，它们都在人的内心，些许的恐惧、彷徨和警醒，真实的人性才有无限的挖掘深度，而热血的英雄永远都是幻想小说中的情节。游戏的故事，合格即可，精彩更棒，数十小时的游戏如果能有肥皂剧的连绵不断的小幽默也就知足了，能有让人激动的高潮阶段那更是求之不得，即使无法给人如此的震撼，在画面、音效、系统上给人游戏的成就感，让人看到通过"玩游戏"本身得到的"游戏人生活"这个每个玩家都经历着的绝对不狗血的剧情也就够了。偶尔遇到故事与游戏内容如天人合一般放射出耀眼光芒的神作，赶紧牢牢抓住，偷着乐去吧。





猎人集训营 · 第一期

《怪物猎人 携带版 3rd》如期发售，各位猎人众应该早已玩到游戏，开始尽情享受这场狩猎盛宴吧？不过，不知各位在游戏时会不会遇到部分武器较难上手、不知道如何配装之类的问题呢？从本期开始，《洛克的猫车运营株式会社》将会以连载的形式，向大家介绍游戏中的种种趣事和狩猎心得，当然，也欢迎各位把自己的心得与趣事发来和我们共同分享，我们的邮箱地址是 ucg@ucg.cn。

划破天空的箭矢

第一期集训营中向各位介绍的，是洛克最常用的武器——弓。弓由于易上手、安全系数高，在玩家中也具有一定人气。不过大部分玩家都把弓当作在前期开荒时，为了节省资金消耗而作为过渡品使用，到后期造出强力武器后，就觉得弓的输出太低而立马将之抛弃。其实弓和片手剑一样，属于易上手但难精通的类型，下面就让我们一起看看，弓箭在使用中有什么注意事项（弓的基本说明在 264 期的攻略部分有详细介绍，因此这里就不再提及）。

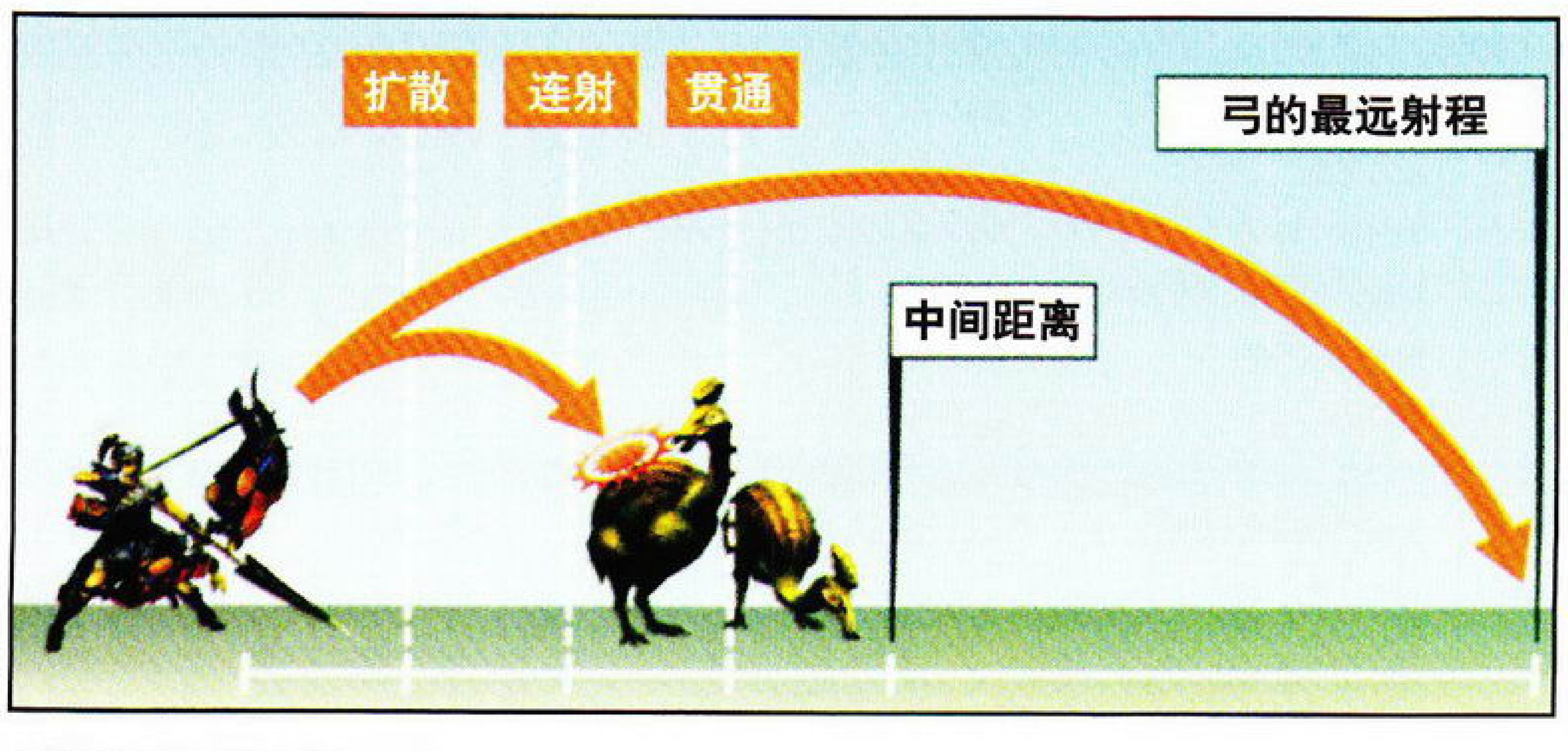
站位

弓箭最大的优势在于可以随时改变站位并发动攻击，在战斗中能十分方便地改变自身的站位躲避攻击。不过弓有“最佳射击距离”这一概念，每种箭矢都有它最佳射击距离，如果离这个距离过远或过近，弓的威力都会下降，因此想要弓的输出维持在最高点的话，让自己随时处于最佳射击距离是用好弓必做的功课之一。除了距离外，弓箭由于收起武器的速度较慢，战斗中切记不可站在怪物的正前方，因为怪一旦发动龙车、空中滑翔等快速接近的招式，猎人在手持武器的状态下很难躲避这些招式。

盲射与快速瞄准

弓和弩不同，需要瞄准怪物的弱点才能有稳定的伤害输出，例如雌火龙要重点关照它的翅膀和头部，而角龙则在破角后以射击双脚之间为主。在战斗中怪物可不会乖乖站在原地不动，而弓箭又不能像弩一样随时开着简易瞄准模式移动（不蓄力时需要停止移动才能显示抛物线），因此盲射是必不可少的练习，练习时推荐选择有属性的弓练习（如龙、火等属性），即使怪物跑出屏幕范围，也能方便地看出是否命中目标，怪物方面则推荐选用野猪王（练习怪物冲出屏幕后盲射不在视野内的怪物）和火龙一家（练习射击头部等范围小的弱点部位）作为练习对象。





▲每种箭矢的最佳射击距离。

盲射也有其最大的缺点——无法改变射击高度，遇到霸龙等头部位置较高的怪物时，弓箭需要使用瞄准模式改变抛物线后才能攻击到怪物的这些部位，这里推荐在オプション中把照准カメラタイプ一项改为第二种类型，这样能有效避免因为瞄准时视角改变而造成的种种不适应；瞄准时推荐先把视角对准想要射击的方向，并提前做好蓄力工作，比如想要使用三级蓄力的箭矢攻击时，可以先对准想要射击的目标，当蓄力到二级时马上按 R 瞄准，这样在蓄力到三级时抛物线也刚好调整到目标位置，可以省去白白等待蓄力的时间。

属性瓶的选择

如果单凭箭矢发动攻击，即使你是一个能箭箭瞄准弱点部位的高手也无法打出效率。由于一把弓不可能支持所有属性瓶，因此支持合适的属性瓶也是选择心仪的弓的条件之一。不过多种属性瓶，究竟选择哪几种比较好呢？这里就给大家讲解一下属性瓶的选择（能直接提高弓箭伤害的强袭瓶由于是主流选择，因此不做介绍）。

灭气瓶：效果为攻击怪物后消耗怪物的耐力，配合曲射攻击怪物头部效果尤其明显，能携带尽量携带，在团队战中可以优先使用，消耗怪物耐力帮助团队制作输出机会。

毒瓶：赋予箭矢毒属性攻击，没有属性强化的情况下，大约 8 发能使目标进入中毒状态（根据怪物毒抗性数字略有变动），是单刷时的必备属性瓶，可以消耗怪物大量体力，推荐开场后就使用。团队战中推荐打完灭气瓶后马上使用毒瓶，可以提高讨伐效率。

麻痹瓶：由于弓箭的攻击频率问题，麻痹瓶的效果并不是很好，往往 20 发麻痹瓶只能将怪麻痹一次，单刷时不推荐使用（即使怪被麻痹了，一个人也不能打出多少伤害，不如直接上其他属性瓶来得实在），组队时可以携带一组以防万一，在怪物进入暴怒状态下将其麻痹，为团队制造机会。

技能的选用

想要发挥出弓的最大威力，搭配一套好的衣服是必不可少的，这里先向各位推荐一些弓的常用技能：

集中：“溜め缩短”系统累计到 10 后发动，效果是太刀、双剑、斩击斧的气槽蓄积速度加快；大剑、锤、弓的蓄力加快。有集中后弓的蓄力速度加快不少，使输出得到大量提升。

弱点特效：“痛击”系统累计到 10 后发动，效果是攻击怪物的弱点时会心率上升，对于弓箭这种需要针对弱点输出的武器来说，弱点特效可谓是一大利器，如果使用的弓会心率在 30% 左右，只要瞄准怪物弱点攻击，箭箭会心也不是梦。

装填数 UP：“装填数”系统累计到 10 后发动，效果是弩炮的子弹装填数、弓的蓄力攻击段数、铳枪的炮击填装数增加。只有当使用霸弓这种本身只有二级蓄力的弓才会用到的技能。

火事场力 +2：“底力”系统累计到 15 后发动，效果是体力 40% 以下时防御力和攻击力大幅提升，配合其他技能可以拥有非常恐怖的输出能力，能轻易锁住怪物。但发动风险也很大，只推荐达人向玩家使用。

ランナー：“スタミナ”系统累计到 10 后发动，效果是回避与挡格外，进行消耗耐力的行动时耐力的消耗速度减少，可以有效降低蓄力时的耐力消耗，配合集中可以让耐力随时保持在最高点。

配装器

由于本作加入的护石系统让配装更加千变万化，往往一套混装会因为护石属性不同而产生较大差异（例如洛克的护石有溜め缩短 +8 和攻击 +7 的属性，比较容易配出集中和攻击 UP【中】），因此洛克推荐大家使用配装器，各位可以依照实际需要自由配装。例如你有一个听觉保护 +9、斩れ味 +7 的护石，想配一个有业物、斩味 +1、高耳的双刀装，那么你可以把条件锁定在听觉保护 +6、斩れ味 +3、匠 +10，并按照实际情况增加新的能力。此工具在网络上很容易搜索到，各大论坛的专区也有下载，因此我们就不提供相关下载了。

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.12.18-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

无论欧美还是日本市场，年末商战都将随着12月份的结束而告一段落，重头作品已尽数登场，在新旧交替的这段时间内发售的新作并不多。回望过去的一整年，太多的佳作给我们留下了难忘的回忆，即将到来的2011年也会随着3DS的正式发售而打响新的战争。业界永远在不断地变化，而身为玩家的我们是否也在朝着新的方向努力前进呢？再见了，2010。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年1月					
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版
2011年3月					
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11: The Show	SCE	体育	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年1月					
6日	沙加3 时空之霸者 光明之影	サガ3 时空の霸者 Shadow of Light	Square Enix	角色扮演	日版
18日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
20日	最爱僵尸	ぞんびだいすき	Chunsoft	动作	日版
20日	怪兽克星 能量	怪兽バスターズ パワード	NBGI	动作	日版
20日	用英语旅行	えいごで旅する リトル・チャロ	Nintendo	益智	日版
27日	天降之物f 梦想季节	そらのおとしもの フォルテ ドリーミーシーズン	角川书店	文字冒险	日版
27日	闪耀解谜 麦斯威尔的不可思议笔记	ヒラメキパズル マックスウェルの不思议なノート	Konami	益智	日版
2011年2月					
3日	逆转检察官2	逆转检事2	Capcom	文字冒险	日版
3日	龙珠改 终极武斗传	ドラゴンボール改 アルティメット武斗传	NBGI	动作	日版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
20日	电击学园RPG（暂名）	电击学园RPG	ASC II	角色扮演	日版
2011年3月					
3日	科学君的地球大探险	飞び出せ！科学くん 地球大探检！谜の珍怪生物に挑め！	NBGI	动作	日版
3日	数码宝贝 超合体大战	デジモンストーリー 超クロスウォーズ	NBGI	角色扮演	日版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	Square Enix	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	神秘的房间	益智			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
22日	回到未来	Back to the Future: The Game	Telltale Games	动作冒险	美版
22日	信长的野望 Online 新星之章	信长的野望 Online ～新星の章～	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版
23日	无限回廊II	echochrome ii	SCE	益智	中文版
2011年1月					
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
14日	DC漫画英雄世界Online	DC Universe Online	SCE	网络角色扮演	欧版
18日	小小大星球2	LittleBigPlanet 2	SCE	平台动作	美版
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
18日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	动作角色扮演	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
29日	巫师冒险记	Sorcery	SCE	动作	欧版
2011年2月					
8日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
10日	战国无双3 Z	战国无双3 Z	Koei Tecmo	动作	日版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
17日	侍道4	侍道4	Spike	动作	日版
22日	杀戮地带3	Killzone 3	SCE	主视角射击	美版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
22日	大航海时代 Online 魅力美洲	大航海时代 Online ～Tierra Americana～	Koei Tecmo	网络角色扮演	日版
22日	骑士契约	Knights Contract	NBGI	动作	美版
24日	魔界战记4	魔界战记ディスガイア4	日本一	策略角色扮演	日版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
25日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	动作射击	欧版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
1日	拳击之夜 冠军	Fight Night Champion	EA Sports	体育	美版
1日	迈克尔·杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
8日	龙之世纪II	Dragon Age II	EA	角色扮演	美版
8日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed: Need for Speed	EA	竞速	美版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11: The Show	SCE	体育	美版
10日	绝体绝命都市4 夏日回忆	绝体绝命都市4 －Summer Memories－	Irem	动作冒险	日版
17日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
15日	如龙4	Yakuza 4	SEGA	动作	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
29日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
31日	护君被诅咒了 冥界活剧宽频版	まもるクンは咒われてしまった！～冥界活剧ワイド版～	Cyberfront	射击	日版
25	真・三国无双6	真・三国无双6	Koei Tecmo	动作	欧版
2011年4月					
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
12日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年11月1日	未知海域3 德雷克的诡计	动作射击
2011年11月11日	上古卷轴V 天际	角色扮演	2011年内	无名英雄2	动作
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作	2011年内	二之国 白色圣灰的女王	角色扮演
2011年内	机车风暴 启示录	竞速	2011年内	最终幻想XIV	网络角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
27日	最后的故事	THE LAST STORY	Nintendo	角色扮演	日版
2011年2月					
1日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
10日	战国无双3 猛将传	战国无双3 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	NBGI	策略	日版
2011年3月					
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
24日	活祭之夜	イケニエノヨル	MMV	动作冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年内	闪电十一人 王牌前锋	角色扮演	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
22日	电脑战机 武力	电脑战机バーチャロン フォース	SEGA	动作	日版
27日	丧尸围城2 Case West	Dead Rising 2: Case West	Capcom	动作	美版
2011年1月					
13日	质量效应2	Mass Effect 2	EA	动作角色扮演	日版
13日	阿尔卡那之心3	アルカナハート3	Arc System Works	格斗	日版
18日	灵魂入侵	Mindjack	Square Enix	动作射击	美版
25日	死亡空间2	Dead Space 2	EA	动作射击	美版
27日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Alchemist	射击	日版
2011年2月					
3日	怒首领蜂大复活 黑色标签	怒首领蜂大复活ブラックレーベル	Cave	射击	日版
8日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
15日	漫画英雄对Capcom 3	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	Capcom	格斗	美版
15日	NASCAR 2011	NASCAR 2011: The Game	Activision Blizzard	竞速	美版
15日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars Ⅲ: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
17日	凯瑟琳	キャサリン	Atlus	动作冒险	日版
22日	子弹风暴	Bulletstorm	EA	主视角射击	美版
22日	骑士契约	Knights Contract	NBGI	动作	美版
24日	偶像大师2	アイドルマスター2	NBGI	模拟育成	日版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
1日	拳击之夜 冠军	Fight Night Champion	EA Sports	体育	美版
8日	龙之世纪Ⅱ	Dragon Age Ⅱ	EA	角色扮演	美版
8日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed: Need for Speed	EA	竞速	美版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
25日	真・三国无双6	真・三国无双6	Koei Tecmo	动作	欧版
29日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
31日	太空频道5 Part 2	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
2011年4月					
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
7日	弹魂	バレットソウル －弹魂－	5pb.	射击	日版
12日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
19日	入口2	Portal 2	Valve	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年9月15日	狂暴	主视角射击	2011年11月11日	上古卷轴Ⅴ 天际	角色扮演
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年春	梦幻俱乐部ZERO	文字冒险	2011年冬	战争机器3	动作射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年12月					
22日	寄生前夜 第3个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	动作冒险	日版
22日	遥远的时空中4 珍藏版	遥かなる时空の中で4 爱藏版	Koei Tecmo	文字冒险	日版
23日	AKB1/48 与偶像恋爱	AKB1/48 アイドルと恋したら	NBGI	文字冒险	日版
23日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版
23日	咎狗之血 携带版	咎狗の血 True Blood Portable	角川书店	文字冒险	日版
2011年1月					
13日	异世纪传说 携带版	Another Century's Episode Portable	NBGI	动作	日版
20日	王国之心 梦中诞生 最终混合版	キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナル ミックス	Square Enix	动作角色扮演	日版
20日	维纳斯与布雷斯	ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と灭びの予言～	NBGI	策略角色扮演	日版
27日	魔法的禁书目录	とある魔术の禁书目录	ASCII	动作	日版
27日	战场的女武神3	战场のヴァルキュリア3	SEGA	策略角色扮演	日版
27日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブル	NBGI	文字冒险	日版
27日	混沌思绪 热恋亲亲	CHAOS; HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	文字冒险	日版
27日	附身物语	つくものがたり	Furyu	角色扮演	日版
27日	圣诞之吻 收藏版	エビコレ+ アマガミ	Enterbrain	文字冒险	日版
27日	梦幻旋律 变奏	DEARDROPS DISTORTION	Cyberfront	文字冒险	日版
27日	喧哗番长5 男子汉的法则	喧哗番长5～汉の法则～	Spike	动作	日版
2011年2月					
3日	死亡连接 携带版	デス・コネクション ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
3日	薇奥拉托的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの炼金术士2～ 群青の思い出	Gust	角色扮演	日版
3日	超时空要塞 三角开拓者	マクロス トライアングルフロンティア	NBGI	动作	日版
10日	勇者30 SECOND	勇者30 SECOND	MMV	角色扮演	日版
10日	世界传说 光明神话3	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	NBGI	角色扮演	日版
15日	乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	LEGO Star Wars Ⅲ: The Clone Wars	LucasArts	动作冒险	美版
24日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	角川书店	桌面棋牌	日版
24日	遥远的时空中5	遥かなる时空の中で5	Koei Tecmo	文字冒险	日版
24日	梦幻之星 携带版2 无限	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	SEGA	角色扮演	日版
24日	SD高达G世纪 世界	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	NBGI	策略	日版
2011年3月					
3日	驭星者 银河美少年传说	STAR DRIVER 辉きのタクト 银河美少年传说	NBGI	文字冒险	日版
3日	女神异闻录Persona 2 罪	ペルソナ2 罪	Atlus	角色扮演	日版
8日	美国职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11: The Show	SCE	体育	美版
9日	啪嗒嘭3	Patapon 3	SCE	动作	美版
17日	纸箱战机	ダンボール战机	Level-5	角色扮演	日版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
24日	学园黑塔利亚 携带版	学园ヘタリア Portable	Idea Factory	文字冒险	日版
2011年4月					
28日	科学的超电磁炮	とある科学の超电磁炮	ASCII	动作	日版
28日	最后的约定物语	最后の约束の物语	Imageepoch	角色扮演	日版

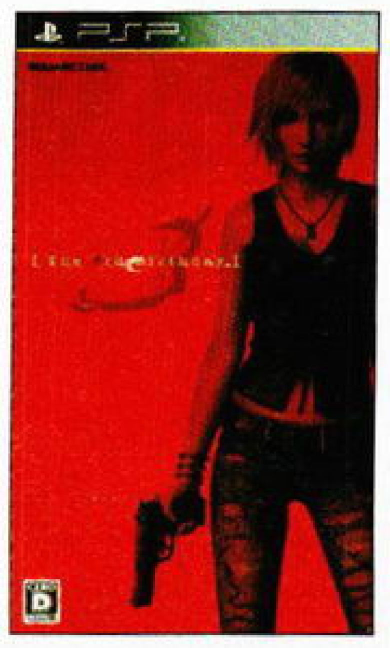
其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年夏	黑岩射手	角色扮演	2011年内	异说 012 最终幻想	动作

12.22 寄生前夜 第3个生日

攻略预定

PSP 动作 ■Square Enix ■无对应周边 CERO D 推荐度 A



经过长达11年的漫长等待，女神阿娅·布莱雷再度降临于世。尽管此时她的实际年龄已经奔向四十岁的大关，但在特殊能力的影响下依然维持着20岁年轻女性的容貌。失去了过去十年记忆的阿娅又一次担负起了拯救世界的使命，这次她所要面对的敌人是来自遥远未来的未知生物。本作的原名（The 3rd Birthday）并没有继续沿用《寄生前夜》的主标题，这样做是因为本作采用的是全新的游戏系统，与前两作并无相似之处，制作方也希望创作一部无论是系列粉丝还是新玩家都能尽情享受其中的全新续作。制作人北濑佳范更夸下海口称《第3个生日》令人百玩不厌，相信本作会给玩家们留下一个难忘的圣诞节回忆。

12.23 无限回廊Ⅱ

PS3 益智 ■SCE ■PS MOVE专用 普 推荐度 B



以视觉欺骗、主观存在、主观不存在等原理为解谜核心的《无限回廊》系列"以其清新简约的画面、别具一格的音乐以及妙趣横生的关卡设计深得玩家喜爱，可谓益智类型中的一朵奇葩。这一款正统续作专门针对PS3体感系统开发，以MOVE棒做为手电筒来控制光源角度变化，以被照射物体的影子为舞台，让小人能够顺利到达终点，多彩的关卡与意想不到的规则，让本就不走寻常路的《无限回廊》在新作中更具突破性，为益智游戏带来一股新风。游戏同步发行中文版，更值得国内玩家关注。

01.06 沙加3 时空之霸者 光明之影

NDS 角色扮演 ■Square Enix ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



本作是1991年12月13日在GB平台发售的《沙加3 时空之霸者》的复刻版，原作是"沙加三部曲"的完结篇。游戏讲述主人公杜恩等人为了拯救被毁灭的世界，利用超时空战斗机"斯泰斯洛斯"在不同的时空中穿梭，改变历史拯救世界。除了系列经典的种族系统外，"时间"这一要素作为本作的主题，始终贯穿在游戏中，只要时间装置点数积累到一定值后，在发展剧情的过程中就会出现各种有趣的分支。战斗中玩家更能利用"时空装置"召唤出不同时空中的同伴协助战斗。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

Anisama in Shanghai－Only One
日本动漫音乐上海超级盛典

演出时间：2011年2月19日（周六）15:00
演出地点：上海大舞台
预约热线：021－62326920、62323072（购票预定中）

各位喜爱ACG歌曲的读者们请注意啦！世界最大规模的ACG歌曲演唱会Animelo Summer Live（简称"ASL"）将于2011年2月19日在上海市召开它的首场海外演出——Anisama in Shanghai－Only One（日本动漫音乐上海超级盛典）！

ASL自从2005年开始举办以来，一直坚持着为了能打破不同公司不同版权的界限，让隶属不同经纪公司的歌手走到一起合作，为动画爱好者和歌迷送上豪华梦幻的激情演出。它至今已成功举办了6次，动员歌迷人数一次比一次强大，2010年场更有5万名以上的歌迷聚集到演唱会现场。而在明年2月，ASL将首度走出日本国门，召开它的第一场海外LIVE。更令人惊喜的是，海外第一站选择的就是中国上海，这简直是令全中国所有ACG爱好者为之激动疯狂！

"Anisama in Shanghai－Only One"（日本动漫音乐上海超级盛典）将于2011年2月19日在上海大舞台拉开帷幕。此次盛典由Anisama组织委员会、上海城市演艺有限公司主办，株式会社AG－ONE公司、株式会社NAMCO BANDAI Live Creative公司、株式会社MIU公司策划，上海牡丹影视传播有限公司协办。

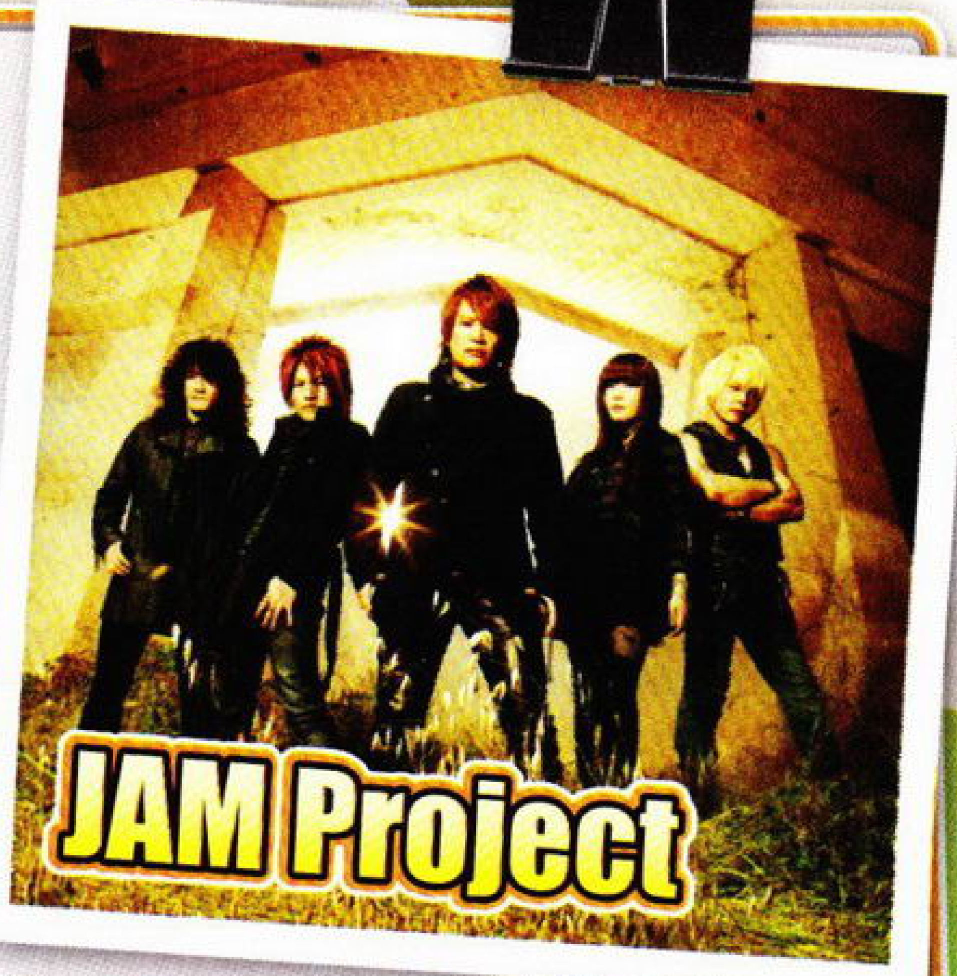
众所周知，ASL的参演歌手组合一向是以人数众多、阵容豪华而著称，想必大家最关心的事自然莫过于是将会有哪些重量级歌手来到中国吧？12月16日，AG－ONE公司在日本东京举行隆重的新闻发布会，公布了上海盛典的部分阵容：Jam Project、Ali project、铃村健一、森久保祥太郎、小野大辅、岩田光央、栗林美奈实、May'n、等诸多声优、歌手及演唱组合。如此强大阵容登陆上海，势必在中国掀起一场2011年日本动漫风暴。

Anisama融贯日本动漫音乐的精髓，以潮流、尖端为目标，宣扬"不断努力，超越自我"的人生理念。演绎风格不论是激情豪迈，还是童稚清纯，专业演艺人员用发自内心的声音传递纯粹的情愫，震撼心灵，从而点亮人生的梦想。

Anisama in Shanghai－Only One超级盛典目前已在火热筹备中，上海主办方已启动预约热线，敬请关注！



部分参演人员资料：



成　员：影山浩宣、远藤正明、福山芳树、北谷洋、奥井雅美
代表作：钢之救世主（《超级机器人大战α外传》主题曲）/SKILL（《第2次超级机器人大战α》主题曲）/GONG（《第3次超级机器人大战α～前往终焉的银河～》主题曲）
全称Japan Animation songs Makers Project，以演唱热血风格的动画游戏歌曲而著称，广泛受到ACG音乐爱好者、特别是机器人系作品爱好者的喜爱，大多作为ASL的压轴组合登场。



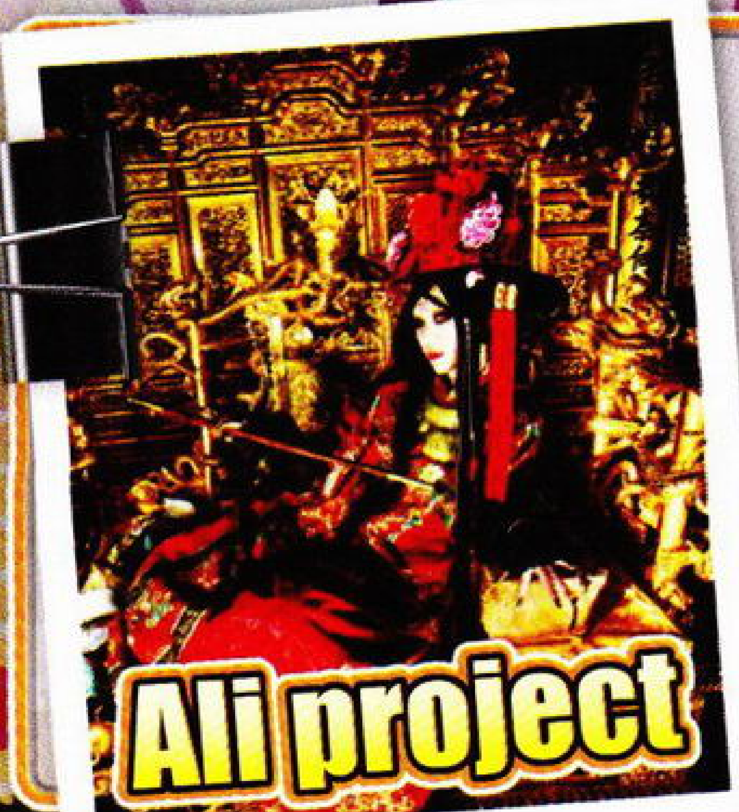
代表作：雪露·诺姆的全部歌曲（《超时空要塞 边境》）
本名中林芽依，凭借着为《超时空要塞 边境》中银河歌姬雪露·诺姆演唱歌曲而被粉丝们爱称为"女王"的人气女歌手。

成　员：岩田光央、小野大辅、铃村健一、森久保祥太郎
由4位人气男声优组成的演唱组合，分别是饰演过武内树（《头文字D》）的岩田光央、饰演过古泉一树（《凉宫春日的忧郁》）的小野大辅，"《最终幻想VII》系列"中扎克斯的配音铃村健一和《最终幻想VII 降临之子》中卡达裘的配音森久保祥太郎。



距离2月还有时间，期待更多大牌的加入！

天下漫友是一家，期待ASL2010上海站给我们带来全新的感动。



成　员：宝野亚莉华、片仓三起也
代表作：圣少女领域（《蔷薇少女～梦见～》主题曲）/勇侠青春讴（《Code Geass 反叛的鲁鲁修》片尾曲）
暗黑的摇滚，感官的哥特，妖艳的洛丽塔，上品的叙事歌，从华丽带点可爱的流行曲风到和式摇滚，以及现代音乐，Ali project以其独创的旋律和编曲以及文学性的歌词吸引了许多歌迷。

能到现场看一次ASL是自己多年的夙愿，而如今ASL首次走出日本，竟然真的来到了中国，实在是感动到泪奔，活着真好（ToT）

各位宅男宅女腐女腐男们，将你们口中的爱化为实际行动的时候到了！

X360专辑 Vol. 13

全面进化的体感纪元号 | 大16开240页+数据DVD光盘

— 三大独家策划 —

Kinect完全体感攻略

绿野仙踪

诞生于Xbox的原创系列动向

Xbox LIVE

微软的网络帝国争霸战

— 豪华攻略阵容 —

刺客信条 兄弟会 | 使命召唤 黑暗行动

辐射 新维加斯 | 神鬼寓言III

最终幻想XIII 国际版 | 星球大战 原力释放2

NBA JAM | 电锯惊魂2

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴2

更多游戏未能尽录

— 光盘豪华大礼 —

截止2010年年底几乎所有X360游戏的升级文件

所有机型均可使用！





全新包装设计！页数增加16页！

2011年1月初 全国上市

模魂志 No. 52

大16开152页+DVD



在众多威风凛凛的高达机体中，铁球可以说是另类的存在。本辑将以铁球为对象，进行一次充满恶搞的模型系列制作。创下史上最快MG化的量子型OO高达模型有着最近不可比拟的热度，而本辑中将奉上它的改造攻略。每年一度的圣诞商战再度展开，而其间推出的众多模型玩具、美少女人形等也将在本辑中详细评测。BANDAI环球杯最终决赛于年末之际在香港举行，而本辑的DVD中将收录了相关的会场实况视频。

12月27日 全国上市

卡牌·桌游 VOL. 9

全彩16开80页+mini-CD



本辑内容依旧丰富，"绝对卡牌"栏目包含2010万智牌世界冠军赛战报、《魔兽卡牌》13版预览&中文11版综述。在"桌游地带"，我们同样会介绍《召唤战争》、《星际争霸》和《农场主》这三个或严谨或休闲的桌面游戏，而更多合作类桌游的介绍让你在与朋友聚会时的选择更加丰富。"TRPG领域"会奉上《角色构建新手指南——特种兵篇》和《TRPG指南之——引导玩家扮演的一点建议》两篇文章。这次依然会设置幸运大抽奖，丰富的桌游产品等你来拿！

12月30日 全国上市

口袋玩家 VOL. 38

全彩224页32开+DVD+精美赠品：电力兽环保袋

本辑为各位带来特辑《绘与音》，收录《口袋妖怪 黑·白》多名制作人访谈。而随着2010岁末的到来，我们的2011剧场版的追踪报道也开始了。专题企划《口袋妖怪泛空想地球科学》，从我们的地球来解读口袋妖怪世界地质地貌。本辑《口袋妖怪详尽分析》带来6只新时代特攻精灵。另有小说、研究、漫画、专题……更多精彩内容。

DVD精彩收录：2011剧场版预告片+《宠物片小精灵BW》最新动画+《DP》补完动画。



12月30日 全国上市

掌机王SP VOL. 149

狩猎季节，特别加页！全彩224页32开+DVD数据光盘

本辑《掌机王SP》是配合PSP大作《怪物猎人 携带版 3rd》推出的"狩猎特刊"，特别追加到224页，为广大猎人们奉上78页的大篇幅《MHP3》详细攻略，深入浅出地讲解本作的系统与心得，帮助您成为一名优秀的猎人。并非"狩猎一族"的玩家也可以从本书无一遗漏地阅览到《掌机王SP》的众多固有精彩栏目，此外还包含了NDS两款RPG大作《二之国》和《风来之西林5》的攻略，让你毫无障碍地在奇幻与和风的世界中冒险。此外，本书将附赠2010年TV GAME大赏的官方选票，填写并寄出您的选票就有机会获得各种次世代主机、周边大奖，赶快来参与吧！



已上市 各地报刊亭销售中

UCG官网上线 UCG.CN

UCG官方网站ucg.cn正式上线，为广大读者设置了多个特色频道。"在线购书"可在网上预订、购买各类游戏书刊，同时也能查看最新书刊上市信息；"新刊先读"在书刊上市之前就会发布精彩文章供读者抢鲜阅读；"编辑部落"由众编辑与大家分享游戏心得、感想与生活中的点滴；"美图放送"除了游戏壁纸、MMe族靓照，还有编辑们的趣图收藏。此外还有游戏新闻、天下聚会、周边测评、在线评刊、在线投稿等频道，欢迎大家访问并提出意见。网站正在举办新奇有趣的"低价竞拍"活动，"价低者得"的另类规则让你有机会只花几块钱就买到一台PSP，快来试试吧！

UCG.CN

攻略透解

二之国 漆黑的魔导士
最终幻想XIII 国际版

前线狙击

生化危机 启示录
生化危机 佣兵 3D

SD高达G世纪 世界
真·三国无双6
超时空要塞 三角开拓者
黑岩射手

特快专递

高达无双3



2010 TV GAME大赏
年度最佳游戏入围盘点视频集锦
PS3 | X360 | Wii | PSP | NDS

游戏名人堂
赛车游戏教父 **山内一典**